ЕКСКЛУЗИВЕН БЕТА ТЕСТ

The Lord of the Rings Fellowship of the Ring

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (55), НОЕМВРИ 2002

без CD: 1.90 лв   с 2 CD: 3.90 лв

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

UNREAL Tournament 2003

No One Lives Forever 2
A Spy in H.A.R.M.'s Way

Heroes of Might and Magic IV
The Gathering Storm

Battlefield 1942

Total Club Manager 2003

Tips&Tricks

Mafia: City of Lost Heaven

PlayStation2

StarCraft: Ghost

LIFESTYLE

Extreme on net
Еротичните куестове

SOFTWARE

Linux Desktop революция
Desktop Wallpapers

ИНТЕРВЮ

с победителите на турнира по WarCraft III

дистрибуция



www.mart.bg



ПОЕМЕТЕ КОНТРОЛ ВЪРХУ ВАШИЯ КОМПЮТЪРЕН КЛУБ

Модерна счетоводна (billing) система за интернет и геймклубове



- Динамично ценообразуване
- Клубни карти
- Нулева администрация
- 100% гарантиран контрол върху продажбата на компютърно време и услуги
- Статистики
- Надеждност
- Безплатна тримесечна trial-версия



Платформа: Windows XP Professional – производителност, надеждност и сигурност – гарантът на успешния бизнес на компютърните клубове!

Гарантирана събираемост на всички приходи
Гарантирана липса на нежелани съдружници

БОНУС КЪМ ВСЯКА ИГРА: HI-FI СЛУШАЛКИ PHILLIPS





ОРИГИНАЛНИ ИГРИ НА БЪЛГАРСКИ ЦЕНИ

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	+	99.90 лв
AGE OF MYTHOLOGY	+	99.90 лв
MIDTOWN MADNESS 2	+	99.90 лв
MIDTOWN MADNESS 3		очаквайте
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV		29.90 лв.
*GRAND THEFT AUTO III		33.00 лв.

*Процинална цена до края на м. Октомври
Всички цени са с включен ДДС

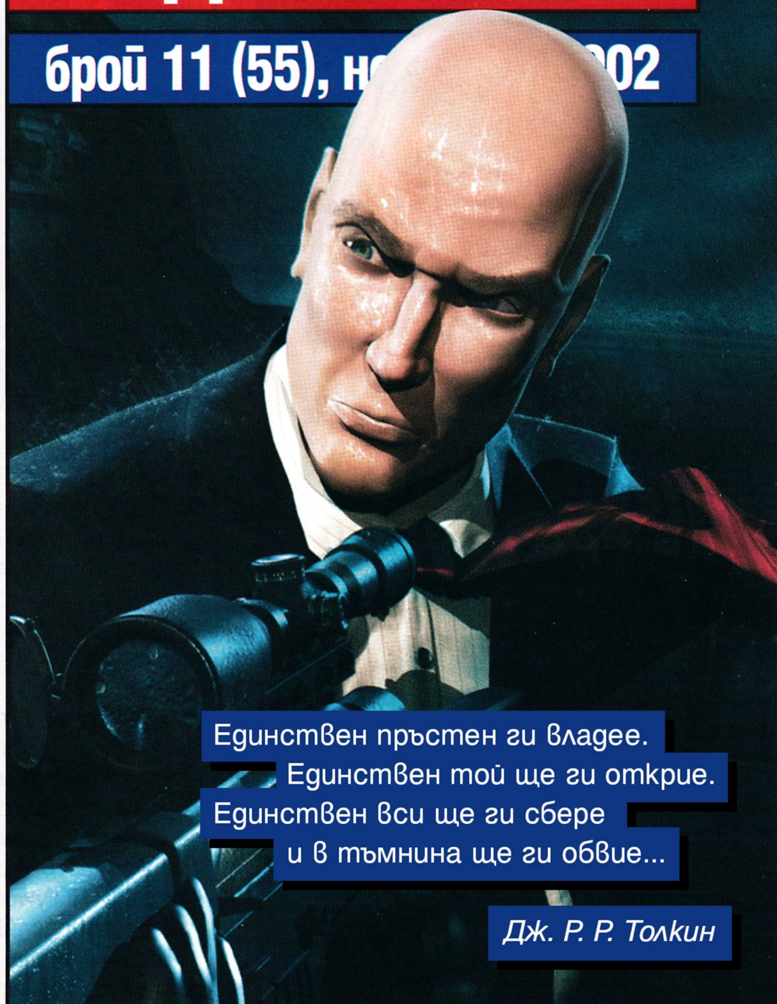
Набираме дистрибутори.

За контакти: тел: **(02) 965 76 25**
e-mail: **games@ontime-bg.com**
web: **www.ontime-bg.com**

Търговски представител за цялата страна:
Трансфер Груп ЕООД
Пловдив - **Фешън Център, ул. Антим 1-ви N 5**
тел: **(032) 625805**, тел./fax **(032) 624080**



СЪДЪРЖАНИЕ



НОВИНИ

BETA TEST

REVIEW

РЕТРО

PEN'N'PAPER

PS MANIA

LIFESTYLE

SOFTWARE

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

TIPS&TRICKS

НОВИНИ

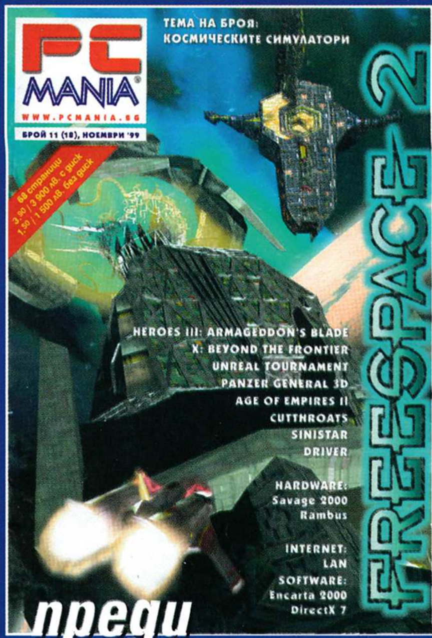
HARDWARE

LIFESTYLE

СОФТУЕР

ИНТЕРВЮ

ЗАЛА НА СЛАВАТА



преди три години...

На някои игри просто не им върви на корици. Винаги нещо се случва и те не заемат заслуженото си място и някак остават сантиметър встрани от фокуса на прожекторите. Специално за нас това е играта Unreal – основният претендент за приза "най-велик 3D шутър" за последните 3-4 години. И както това се случи преди три години с корицата, която виждате горе, така се случва и сега с броя, който държите в ръцете си. Но ако си сложим ръка на сърцето – по-добре слаб PR на издателя, отколкото слабо заглавие за геймърите. Защото по-често е обратното – шум до небесата и после нищо особено.

Освен Unreal Tournament точно преди три години наизлязоха още заглавия като Heroes of Might and Magic: Armagedons Blade, NBA Drive 2000 и няколко игри на автомобилна тематика. Ако погледнете съдържанието на актуалния ни брой, можете примерно да поразмишлявате или на тема колко са се развили игрите като графика, или пък колко е зациклил геймингът в жанрово отношение.

Ако трябва да обобщим с една дума случилото се през това време, то тя е "развитие". За сравнение – в литературата има някъде около 30 основни сюжета и те са измислени много отдавна. Въпреки всичко продължават да излизат интересни и стойностни книги. Свършват ли иновациите? Както е казал шефът на Патентното бюро в щатите някъде в края на миналия век, напускайки поста си: "Край. Няма нищо за изобретяване. Всичко вече е измислено".

Петър Табов

EDITORIAL



Възход и падение на Blizzard Entertainment

Имало едно време една геймърска фирма на име Blizzard Entertainment. Тя била известна с това, че пускала нови игри горе-долу веднъж на две години. За сметка на това чакането винаги си заслужавало. Всяко нейно отроче променяло из основи представата за това що е то гейминг. За няколко години фирмата успяла да събере армия от милиони верни последователи, които започнали да делят гейминдустрията на две – Blizzard и всичко останало. Постепенно името на геймстудиото се превърнало в жива легенда. В това, което е Hollywood за съвременното кинопроизводство.

Всичко това обаче звучи твърде добре, за да е истина. Или поне не за дълго. След като успели да продадат в многомилионен тираж хитове като WarCraft, StarCraft, Diablo и техните продължения, нещо станало с хората от Blizzard. Вероятно решили, че са звезди и това автоматично ги прави безгрешни. А може би толкова се възгордели, че забравили кои точно са техните почитатели и какво точно ги е направило такива. Но така или иначе геймдизайнерите и техните работодатели изведнъж решили да обърнат гръб на принципите, които ги изстреляха на върха...

А какво точно направи игрите на Blizzard толкова популярни? Дали е само перфектният и балансиран геймплей? Ами много просто – авторите на WarCraft, StarCraft и Diablo най-ефективно се възползваха от възможността да се играе онлайн. От възможността да бъдеш част от фенската общност. От възможността да размажеш главата на някое незнайно другарче в Южна Корея например, и то без чийтове. От възможността да се изкачиш в ранклистата на battle.net и да се чувстваш един от най-добрите геймъри в света.

Раждането и еволюцията на battle.net на практика вдъхнаха вечен живот на Blizzard-ските игри. Те могат да бъдат преигравани десетки и стотици пъти в компанията на нови и нови приятели и неприятели. За добро или за лошо обаче имаше една малка особеност – почитателите на Blizzard до един са PC-геймъри. Просто конзолният онлайн-гейминг все още съществува само в главите на своите създатели. Този факт обаче не попречи на Blizzard да посегне на най-свидното нещо за почитателите си, а именно – на безплатното геймене в мрежа. Преди около една година Blizzard триумфално обявиха, че следващото им заглавие – World of WarCraft – ще бъде онлайн-ролева игра, която не само че няма да има солови кампании, но и ще се разцъква само срещу месечна абонаментна такса. Този безпрецедентен комерсиален ход беше звучна плесница за всички, които със затаен дъх очакваха премиерата на StarCraft II. Вместо дългоочакваната стратегия, те научиха как регулярно ще бъдат доени.

Въпреки че шумно скърцаха със зъби, феновете преглътнаха обидата – нали все пак става дума за най-великата геймфирма на всички времена. Тогава те едва ли са предполагали, че след 12 месеца всичко това ще се повтори и то в доста по-брутален вид. Новият шамар се нарича StarCraft: Ghost (подробности на стр. 54) и е... ексклузивно конзолно заглавие. Така изведнъж се оказа, че и двете игри, по които Blizzard работи в момента, не са предназначени за съществуващата общност от фенове. И какво трябваше да значи това? Че фирмата ще покаже среден пръст на милионите си почитатели и ще ги игнорира поне до 2004-та? Явно точно това. След всичките тези арогантни ходове едва ли много хора ще приемат за чиста монета обещанието, че Blizzard има капацитет за паралелна работа по още един проект.

Морган Кроу

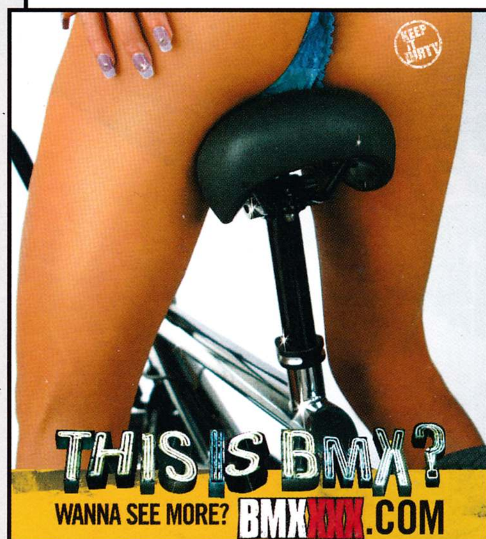
ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Поредната игра за Виетнам

Оказа се, че авторите на Mafia усилено се трудят над геймка с името Viet Cong. Новото заглавие на Illusion Softworks ще представлява триизмерен шутър от първо лице, в който ще можете да вземете участие във Виетнамската война. Ще поемете контрол над петима командоси от специалните части – Radioman, Medic, Machine Gunner, Engineer и Pointman. Мисиите ще са адски разнообразни – ще има екипни и солови задачи – както тактически, така и с много мелета. По предварителна информация Viet Cong трябва да излезе чак идната зима.

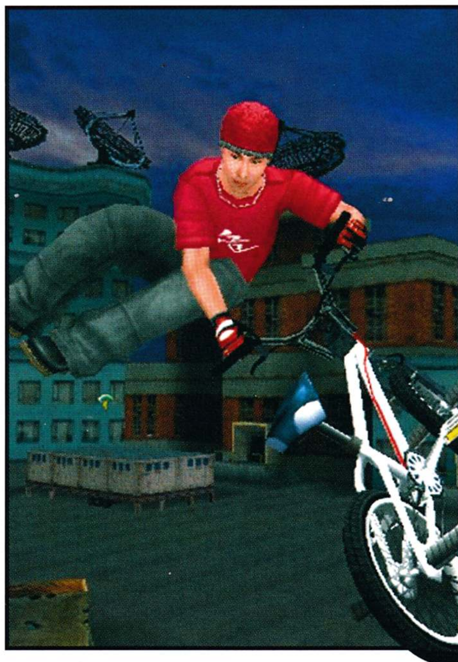
Serious Sam със сериозно продължение

Хърватски информационни източници твърдят, че Serious Sam ще се сдобие с нова част и то съвсем скоро. Според тях новите сериозни приключения на Sam ще бъдат факт в началото на 2003 година както за PC, така и за Xbox.



Какво е BMX XXX?

Това е новото творение на Acclaim, в което не само карате колело, но и ставате свидетели на публични уринации, повръщания и кучешки секс. Ще срещате стриптизьорки и техните сводници, както и с космонавти, маймуни и извънземни. Както е видно, това ще е може би най-ексцентричната и нецензурна игра, излизала за каквато и да е платформа. Естествено, ще очакваме всякакви проблеми с крепителите на обществения морал и консервативната критика. Засега е ясно, че BMX XXX ще излиза за PlayStation 2, Xbox и GameCube, но скоро може да бъде обявена и PC версия.



Още от Microids – Post Mortem

Microids, създател на Syberia, обявиха, че работят над нова приключенска игра с името Post Mortem. Тя ще предлага нелинеен сюжет и над 15 часа геймплей. В нея ще можете да влезете под кожата на американския частен детектив Гъс Макферсън. Той е решил да се премести в Париж, но бива спонтанно нает от мистериозна дама, която иска да разплете убийството на сестра си и нейния съпруг – двете жертви са били ритуално обезглавени в хотелската им стая. Засега всички картинки от Post Mortem изглеждат адски обещаващо. Резултата ще можем да видим в края на тази есен.

Очаквайте всички герои на Marvel

Vivendi Universal и Marvel сключиха сделка за правата по разпространение на онлайн мултиплейър игри със супергерои. Става дума за популярни личности като Човека паяк, Фантастичната четворка, Х-Мен, Железния човек, Капитан Америка и още 4,695 други знайни и незнайни типове, притежаващи свръхестествени способности. За съжаление първата игра по темата ще се появи чак през 2005-та.

Много нови игри по "Властелинът на пръстените"

Vivendi Universal обявиха, че ще разработват още няколко проекта за игри по сюжети на Дж. Р. Толкин. Новите заглавия са поверени на Black Label Games. Първото от тях ще представлява масова-мултиплейър ролева игра (MMORPG) и ще се казва The Lord of the Rings: Middle-Earth Online. Действията в нея ще се развиват из цялата Средна земя, а повече информация по темата все още няма.

The Lord of the Rings: The War of the Ring пък ще бъде реално-времева стратегия, в която враждуващите страни ще са две – хората и елфите срещу мрачните легиони на злия Саурон. Сюжетът на играта ще се развива малко преди Задругата на пръстена.

Третата, може би най-очаквана, игра се казва The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Тя ще се появи за PC и всякакви конзоли съвсем скоро. Превю за нея ще намерите на стр. 8 в настоящия брой.



Enough! I say we use the Ring as a weapon! For none of you is powerful enough to bear the Ring to Morador!

GAMES & MOVIES

Нова игра по филм на Тарантино

Black Label Games обявиха, че са подписали договор с филмовата къща Miramax и по този начин придобиват правата за изработка на PC игра по новия филм Kill Bill на Куентин Тарантино. Премиерата на филма се очаква в края на този месец, а срокове за излизане на играта все още няма. По предварителна информация тя трябва да излезе за PC и конзоли. Самият Тарантино също щял да вземе участие в разработката ѝ.

Филм по Doom III

Оказа се, че Warner Bros. усилено преговарят с ID Software по повод правата за екранизацията на очаквания брутален 3D екшън Doom III. От Warner планувват да следват сюжета на PC варианта, където главният герой става свидетел на секретни научни експерименти в изоставена база на Марс. Вследствие на опитите се отваря портал към пъкъла, през който в нашия свят нахлуват маса изчадия адови... ID Software уверяват, че ще се стигне до съгласие и съвсем скоро ще можем да видим краля Doom на големия екран!

PRE-RELEASE

Иде демо на Championship Manager 4

След 24 октомври може да проверявате по-редовно http://www.sigames.com/, защото според Sports Interactive тогава трябва да се появи демото на дългоочакваното им творение Championship Manager 4. Те обещават, че в играта ще има изцяло нов реално-времеви енджин за симулация на мачове – нещо, което отсъстваше в предишните части. Заедно с демото SI ще пуснат и пач, който ъпдейтва всички статистики в стария CM и добавя Корейската лига.

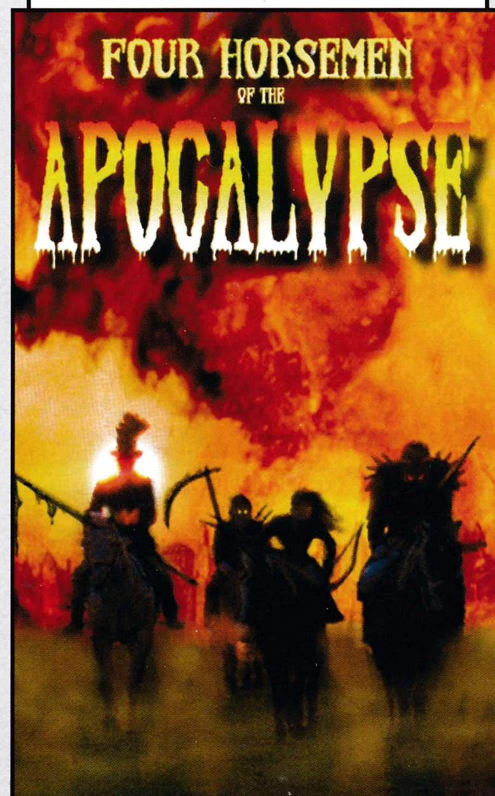
Започва бета тест на C&C: Generals

Стана ясно, че след 25-и октомври Electronic Arts започва публичния бета тест Command & Conquer: Generals. Четирите мисии, които ще бъдат на разположение, ще могат да бъдат разцъквани през интернет от геймъри по цял свят. В бетата ще участва всяка от трите страни в конфликта – САЩ, Китай и Армията за глобално освобождение (GLA). Записването за теста е обявено за 10 октомври. От записалите се EA ще изберат на случаен принцип 3000 геймъри.

SHUT DOWN

Без Might & Magic X май...

Недоволни от представянето на деветия Might & Magic, 3DO сигурно няма да пускат следваща, десета част. Те смятат да пренасочат ресурсите си към конзолния пазар, където се очаква да пуснат много нови заглавия. Спокойно, това по никакъв начин няма да попречи на серията Heroes of Might & Magic и обещаващата Four Horsemen of Apocalypse.



WAITING

Отлагат SWAT: Urban Justice

Sierra обявиха, че очакваният SWAT: Urban Justice няма да се появи тази година. Според информацията, разпространена от тях, става ясно, че играта ще види бял свят най-рано в началото на 2003 г.



Indiana Jones and the Emperor's Tomb догодина

След като наскоро се разбра, че Lucas Arts се трудят над приключенския екшън Indiana Jones and the Emperor's Tomb, изтече информация и кога играта ще се появи – чак през пролетта на 2003 година. Това е малко странно, тъй като около Коледа се очаква конкурентният продукт – новите приключения на Лара Крофт.

SimCity 4 ще почака още

От EA изненадващо съобщиха, че SimCity 4 ще може да излезе най-рано през януари 2003 година. Маркетинговият отдел на фирмата е посъветвал разработчиците да се потрудят още малко над бетата и да забавят проекта, което щяло да се отрази по-добре на продажбите.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
NFS: Hot Pursuit 2	EA
FIFA 2003	EA Sports
NBA Live 2003	EA Sports
Lord of the Rings	Vivendi Universal
Civ III: Play the World	Infogrames
WWF RAW	THQ
Castle Wolfenstein: Enemy Territory	Activision
Medal of Honor: Reload	EA
Battle Realms: Winter of the Wolf	UBI Soft
Iron Storm	DreamCatcher
Mechwarrior 4: Mercenaries	Microsoft
Hearts of Iron	Strategy First
Starfleet Command 3	Activision
Moto-X	Konami
Silent Hill 2	Konami

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring



Миналогодишната поява на първата част от филмовата трилогия "Властелинът на пръстените" задейства някакъв невидим механизъм. Изведнъж повечето геймкомпании бяха обзети маниакалното желание да се сдобият с правата над пленителния и вечен свят на Толкиновите романи. И всичко това започна с такова настървение, че сякаш "Големият народ" (както ни наричат хобитите) за пръв път осъзнава гения на великия английски писател и филолог благодарение на филма, а не чрез книгата му. А те, впрочем, са истинско златно находище за каквито и да било сюжети на фентъзи игри. Сега, почти половин столетие след като книжното тяло на "Властелинът на пръстените" вижда бял свят, е на път да се появи и първата качествена игра за PC, правена по неговата история.

"Единствен пръстен ги владее. Единствен той ще ги открие. Единствен вси ще ги сбере и в тъмнина ще ги обвие..."

И тъй като може и да настане дребничко объркване, ще добавя няколко думи леко встрани от темата. Тази статия ще разглежда PC-версията на играта The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, която се разпространява от Universal Interactive (студио на Vivendi Universal) и е създадена по мотиви от едноименната книга. Правя това пояснение, тъй като и Electronic Arts се канят да издадат поредица игри по The Lord of the Rings, но те ще се основават на филмовата интерпретация, а не на самата книга.

И така, сега вече можем да преминем и към главната идея на тази статия, а именно – предварителни, специални и ексклузивни впечатления от геймплея на TLOTR: The Fellowship of the Ring, чиято бета версия вече е готова.

Задругата на Surreal

С тежкото бреме да вдъхне живот на легендарните герои и същества, населяващи Средната земя, е натоварен изпадналият в забрава екип на Surreal Software. За тези, които не си спомнят, ще кажа, че тази компания направи шеметен дебют на геймърския пазар преди няколко години с екшън приключенската игра Drakan: Order of the Flame. В нея се разказваше за необикновения съюз между едно изключително привлекателно (но и опасно) момиче на име Рин и древния дракон Арокх. Героинята на Surreal беше първата реална конкурентка на Лара Крофт за титлата на Мис "Интерактивна мацка".

Но да се върнем на темата. Бета версията на The Fellowship of the Ring ме кара да мисля, че задругата на Surreal върши своята работа почти перфектно. Едно от най-големите им предимства пред Electronic Arts е, че в техните ръце се намира лицензът за използване на книгата, а не на едноименния филм. А всички знаем, че в почти всички случаи всякакви кино интерпретации бледнеят пред своя книжен оригинал и първоизточник. Но само времето ще покаже коя от двете поредици игри ще сполучи повече. Ръкавицата е хвърлена.

Пръстенът потегля

Fellowship of the Ring е еталон за екшън/приключенския жанр. Гледната



ACTION/ADVENTURE	
издател	Surreal Software / Vivendi Universal
сайт	http://www.lotr.com/
излиза	22 октомври 2002









точка в тази игра е от трето лице с камера, фиксирана над главата на героя по подобие на Drakan. И както може би вече ви е хрумнало, в различните етапи от геймплея под ваше командване ще попаднат различни герои от задругата като хобита Фродо, Арагорн и магьосника Гандалф... За разлика от филмовата версия техните приключения в играта се придържат по-строго към сюжета на книгата. Съвсем малък пример в това отношение е, че по пътя си ще имате щастието да се срещнете със стареца Том Бомбадил, който с помощта на своята омагьосваща песничка ще ви спаси от клоните на огромното дърво Върбалан.

Играта с всеки един от героите се отличава чувствително. В самото начало на The Fellowship of the Ring под ваше управление ще попадне Фродо – първоначално въоръжен с пръчка и камъни, неговите мисии са свързани предимно с промъквания и изпълняването на дребни задачи. Докато се намира в Графството, хобитът ще бъде принуден да избяга от своите преследвачи – Черните конници, използвайки прикритието на нощта и отвличайки им вниманието с камъни.

Играта с Арагорн пък представлява истински първокачествен екшън. Въоръжен с меч и лък, той ще защитава носителя на пръстена, Пипин, Сам и Мери, пробивайки си път сред орди хищни вълци и други грозни създания. Гандалф пък създава предпоставки за най-разнообразен геймплей. В едната ръка той държи жезъл, с който хвърля опасни и унищожителни заклинания, а в другата – своя древен елфически меч. Магьосникът нееднократно изнася на своя гръб каузата на цялата задруга. Особено в момента, когато ще се изправи срещу обляната в огън черна фигура на зловещия Балрог върху моста на Хазад-Дум.

Общи впечатления

Бетата на The Fellowship of the Ring е доста ефектна. Самата игра е живо доказателство, че нейните създатели са истински и верни почитатели на Дж. Р. Р. Толкин. Единственото нещо, което ме притеснява обаче, е, че крайният резултат може да се окаже едно относително кратко приключение. Надявам се тези мои съмнения да се разсеят с излизането на финалната версия. А иначе е истинско удоволствие да се разходите из Графството и да размените по няколко приказки с неговите обитатели, да усетите злокобния полъх на Старата гора, криволичейки по нейните пътеки, и да проследите почти всяко приключение, сполетяло задругата на пръстена чак до нейното разпадане.

Що се отнася до енджина на играта – нямам никакви оплаквания. Ако не ме лъже паметта, той представлява силно подобрена версия на старата графична платформа Riot, използвана през 1999-та в Drakan. Еволюцията на графичната платформа е очевидна: детайлността и специалните ефекти са завидно добри. Използвайки своето въображение и всички налични илюстрации, Surreal Software са успели (доколкото могат) да пренесат атмосферата на епичната книга на нашите монитори. Естествено, не трябва много да ги съдим, ако тук-там присъстват дребни грешки и несъответствия, защото пресъздаването на необятния свят на "Властелинът на пръстените" е една изключително трудна, бих казал дори непосилна задача. Едва ли някой би могъл да материализира идеите на Толкин в тяхното пълно величие, освен може би самият писател.

Омагьосващи мелодии

The Fellowship of the Ring е подплатен с един прекрасен и вълшебен саундтрак. Точно такъв, какъвто би трябвало да има игра от подобен род. Множество омайващи струнни и духови мелодии ще се леят от вашите колонки и ще ви карат да се чувствате неразделна част от магическия свят на Толкин и самото приключение.

Остана само едно нещо, което всички фенове на качественото фентъзи вероятно искат да чуят, а именно кога да чакаме този маниашки екшън/адвенчър. По план The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring трябва да излезе към края на месец октомври или най-късно в началото на ноември. Вероятно по времето, когато ще четете тази статия, финалната версия на играта вече ще пътува към поточната линия за дискове. Затова съвсем скоро очаквайте по-подробно представяне на единственото заглавие по "Властелинът на пръстените", което ще види бял свят за PC през тази година.

Владимир Тодоров

Unreal Tournament 2003





3D ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Digital Extremes / Infogrames
сайт	www.unrealtournament2003.com
хардуер	Pentium 900 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video Card, DirectX 8.1

PC CD ROM
3 CD

3...2...1.....show time!

— И нека чуя приветствията ви за Сините-е-е ДЯВОЛИ-И-И!", изгърмява гласът на водещия, стопявайки се след секунда в стоварилия се като цунами върху японско селце рев на тълпата. "Някой ден ще му пръсна главата на тъпото копеле, най-малкото защото ме дразни папийонката му". Докато се запътвам с отбора си към арената, поглеждам за последно екипировката, нагласям индикаторите за боеприпаси и живот и оглеждам екзалтираното множество. "Много са...". В учебниците по история на 20-ти век дядо ми показваше снимки от една подобна игра — кеч май че се казваше. И тя е събирала хора от същата порода. Да, времената се менят, хората — рядко. Дай им кръв и силни емоции и са готови да загубят половината си живот в съзерцание на това първично зрелище. "Мамка му — гледат ни и деца". Май че последното си го помислих на глас, защото усещам нежната ръка на Сет по бузата си и чувам нейния глас:

Да не те е треснал пристъп на морализъм точно преди шоуто?

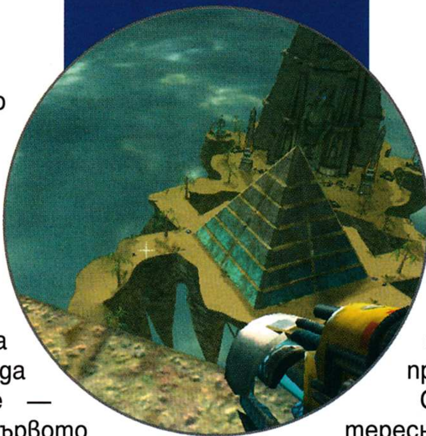
Та така се гради история, приятели. С точно такива игри. Защото много shooter-и идват и си отиват, но малко оставят следа не само в сърцата на една дребна купчина верни фенове, но и в умовете на стотици хиляди геймъри във всички възрастови групи. Малко успяват да станат еталон за графика, геймплей и звук, а всеки дребен елемент от тях се помни дълго време след излизането им. Още по-малко са тези, които не само че покриват горните условия, но успяват и да предложат свръхдоза забавление както в единичен, така и в мулти режим. UT 2003 записва по една голяма червена точка във всеки един от тези показатели. И нека започнем със single-а в играта....

"Монетата полита със звън във въздуха, превърта се няколко пъти и започва падането си надолу.

- ЕЗИ! Червеният отбор избира типа игра, синият – арената.

Хмм, преди да го застрелям ще му откъсна топките, наистина папийонката му е отвратителна."

Играта започва с адски забавно и помпозно интро, което вероятно ще предизвика весели асоциации с началото на среща по кеч. По всичко личи, че създателите на UT 2003 искат да превърнат своята игра в не-

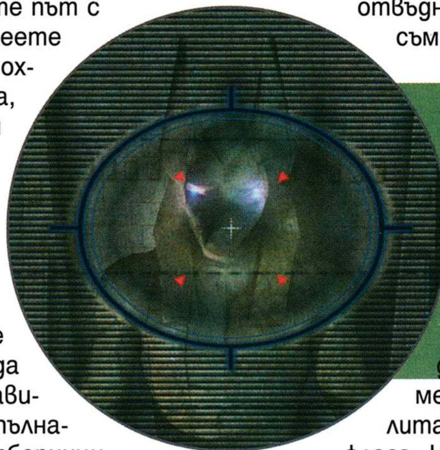


що като виртуално превъплъщение Wrestling-турнирите.

Както споменах в preview-то, има четири типа игра. Deatmatch-ът е по-скоро режим за загрявка. Няма нужда от много мислене — просто грабвате първото попаднало ви пушкало и разкъртвате задниците на всички нещастници, мернали ви се пред погледа. Същото важи и за вашия задник, така че ако изпитате остра нужда някой да ви го пази, се насочете към Team Deatmatch-а. Интересно нововъведение в играта е наличието на така наречения "адреналин". Той присъства под формата на хапчета, пръснати из нивата. Задачата ви е да ги събирате, а когато нивото на адреналина достигне цифрата 100, можете да активирате някое от специалните си умения. Ако например бързо натиснете клавиша "напред" четири пъти, героят ви ще започне да се движи с по-висока скорост. Ако пък четирикратно натиснете копчето "назад", здравето на вашия човек започва да се регенерира. Имайте предвид обаче, че при задействането на тези скрити способности нивото на адреналин ще започне да спада. Когато то достигне нула, нещата пак ще си бъдат постарому.

Ясна представа за истинския облик на играта обаче ще придобиете чак при Team Deatmatch-а. Просто живеем в годината на team-based shooter-ите и UT2003 не изоставa, въпреки че запазва цялата динамика от предишната част. Ако играете в мулти и успеете да накарате поне още трима от отбора си да действат като такъв, ще разберете какво искам да кажа. Просто е брутално да видиш как четири бойци с link-gun-ове за секунда размазват нагруханото противниково говедо с 200 life, 150 armor и damage amplifier, просто защото той е тръгнал да се прави на бог, но е САМ.

Следва може би най-интересният от режимите — Double Domination. Целта е проста — позиции A и B си седят на две места в нивото, трябва да поемете контрола и над двете за 10 секунди, за да получите фраг. Тук стават най-динамичните и инфарктни игри. Чувство за отчаяние ви залива, когато чувате как броячът отчита 4 секунди до точка за противника, а на вас ви трябват поне 6, за да стигнете до така бленувания рубеж. Невиждана еуфория ви обзема, когато успеете да си пробиете път с 25% здраве, да отсеете двата противника, охраняващи позицията, да я задържите и да се поминете миг, след като компютърът е отброил точка в полза на вашия тим. И така до умопобъркване... Помнете, че сам никога няма да можете да се справите. Ще ви е нужна пълната подкрепа на съотборниците, добро познаване на нивото и найпреките маршрути до желаните локации, както и отлично планиране на атаката и стратегията преди мача.



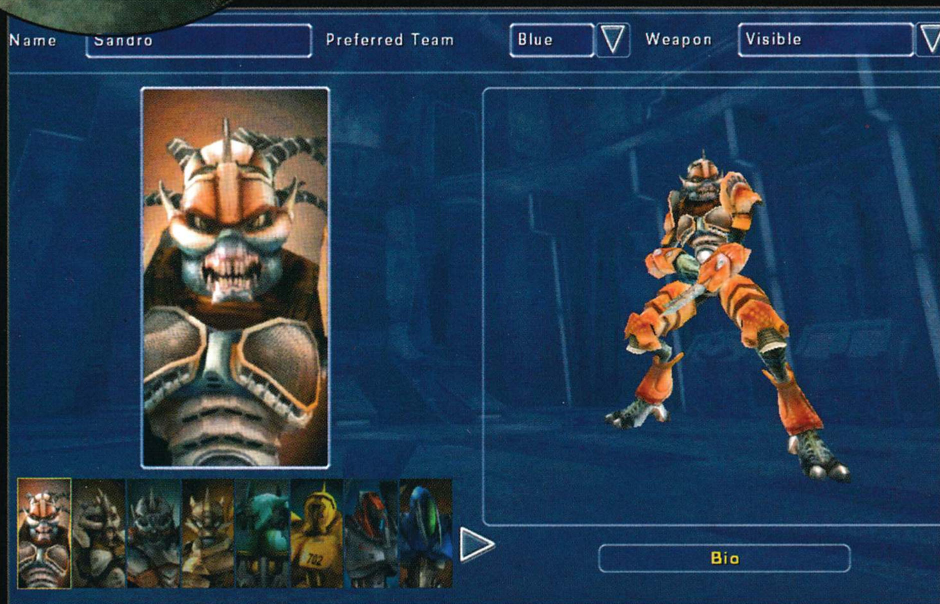
Capture the Flag си остава практически непроменен. Новост са само нивата, като при игра с ботове обикновено вие вършите черната работа. Това са и едни от най-продължителните мачове — при добри играчи от двете страни на барикадите и при по-обширна карта отбелязването на точка може да отнеме до половин час. И тук стратегията и планирането на битката стоят рамо до рамо с точната стрелба. Често ще сте поставени пред дилемата дали да патрулирате и пазите собствения си флаг или да помогнете на съекипника, отмъкнал вражеския и обсипван с порой от куршуми.

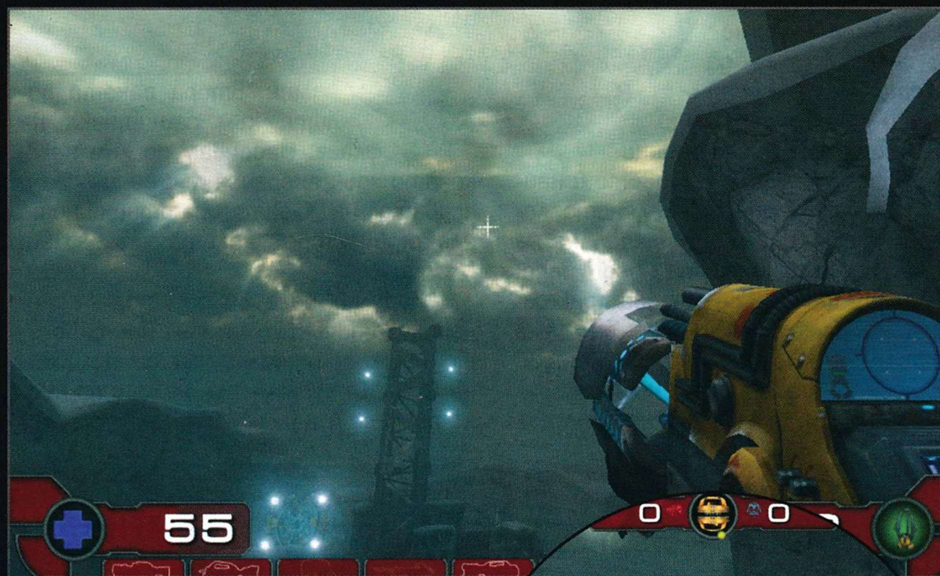
"Zap!". Ахх, мразя го това чувство — секунди след като са те разпрашили, малкият имплант в мозъка ти изпраща всичките ти спомени в един от стотиците клонинги, приготвени от организаторите да влязат в играта веднага след твоята гибел. Поглеждаш щампата на ръката си. 212 — толкова пъти си умирал в тригодишната си кариера на гладиатор. На дясната ти ръка седи друга щампа — колко гада си пратил в отвъдно. 3.4K. Хех — добър съм...

Профучавам покрай Осата и ѝ заповядвам да ме следва. Първото шибано копеле, изпречило се на пътя ми, получава ракета в корема. Преди още крайниците му, откъснати от торса, да се приземят зад мен, втора ракета полита към защитника на флага. Насочвам се към него, когато ярък енергиен лъч се забива в главата на Осата, а статичното електричество полита към мен. Мамка м...!

"Zap!". Е сега ви разкатах, копелета. Затичвайки се към най-близкото оръжие, отделям, за да помахам на Сет. Тя се усмихва, но миг по-късно тялото ѝ е разкъсано от куршуми-











те на тежка картечница. Обръщам се, бързо превключвам щита... Не, не беше достатъчно бързо. Мамк...!

"Zap!". Бесен съм. Е, копелета, тоя път наистина няма милост. Изстрел... Мам...!

"Zap!". Най-накрая докопах голямата броня, нямам спиране НЯМАМААМ! Усещам адреналина в кръвта си. Още малко и ще експлодирам. Сам докопвам тежката картечница и се засилвам срещу противника. Обсипвайки го с огън, чувството за приближаваща опасност внезапно ме залива. Правя задно салто, а ракетата, предназначена за мен, се забива в противника отпред, разпръсквайки го из цялото помещение. Още във въздуха вадя верния си "гръмотевичен" снайпер и фокусирам мерника върху главата на гадината с ракетомета. Hasta La Vista, Baby!

ХА! Това беше! Адреналинът е на мах, четири бързи подскока напред и започвам да усещам как кръвта закипява във вените ми. Като светкавица се стрелвам напред, гепвам флага и отпервам към базата.

"Тая точка е за нас, прасета!".

Bombing Run-а... Ами някак не успя да ми влезе под кожата, просто няма особена тръпка. И, ей, не бързайте да се пените, това си е лично мое мнение...

А сега нещо повече за ботовете и техния безспорно смъртоносен изкуствен интелект. Всеки един от тях си има пет показателя — точност, подвижност, агресивност, тактически умения и любимо оръжие. Те варират между 50 и 100 и пряко определят ефективността му в зависимост от режима на игра. Така например за deatmatch е хубаво да имате в отбора си ботове с висока подвижност и точност, докато за Double Domination тактиката и способността им да действат в екип могат да променят изхода на мача. Доста важна е и подготвителната фаза преди мача. С други думи — сложете някой с висока точност и подвижност зад гърба си, изберете прецизен стрелец с агресивен нрав и любимо оръжие снайпер на support поста при флага ви и можете да разчитате, че базата и задникът ви винаги ще са добре подсигурени.

При сингъл игра ще минете през осем квалификации, за да идете на турнира. След като се класирате, ви трябват победи в определен брой мачове във всяка дисциплина, за да спечелите купата. Новите турнири се отварят, едва след като сте завършили няколко мача успешно.

Но ако питате мен, единичният



режим на игра всъщност е просто обширен tutorial, имащ за цел да ви запознае с картите и стиловете на игра. Tutorial, ама с такива степени на трудност, че постоянно можете да го използвате за поддръжка на формата. Така или иначе мултито е истината. Но за него нямам какво да кажа освен — опитайте сами. Въпреки че... тук е моментът да въздъхнем тежко. Има няколко причини за CS-манията и една от тях са собствениците на клубове. Много от тях едва ли ще прежалят парите за ъпгрейд на видеокартите, за да могат да пуснат UT 2003.

А графиката наистина си източва всичко от системните ресурси. С Thunderbird на 1000, 256 RAM, GeForce2 играта върви с около 20 кадъра на 800x600, medium детайли, 32-битов цвят при средно голяма карта. За да се насладите напълно на красотите, ще ви трябва поне 1500-мегахерцово CPU, 512 RAM и GeForce3. Но има какво да се види. Като започнем от нивата — мистични гори, обвити в мъгла, клаустрофобични коридори с престарели лампи, хвърлящи оскъдна светлинка върху оръжието, набраздени с вълни водни повърхности, отразяващи силуета на вашия герой — и стигнем до перфектно анимираните движения на бойците и разлитащите се хуманоидни чаркове (хората са едва 20% от персонажите). Просто това е "Must have" игра...

А, щях да забравя, ако сте от онези играчи на стария Unreal Tournament, които обичат да стрелят по шест ракети наведнъж, пригответе се за кофти изненада — вече можете да гърмите само с по три. Какво да се прави — балансът на оръжията му е майката. :-)

"Отново флагът е в ръцете ми. Затичвам се към базата. Опа, три от копеленцата са се окопали около единствения път. Добре, че при избора на mutator избрах "четворен скок" и "понижена гравитация". Засилвам се и в момента на скока изстрелвам три ракети. Подскачам още веднъж, и още веднъж, и още веднъж... Двама от противниците ме следват във въздуха, а третият продължава да ме обсипва с огън от земята. Мамка му! Я, тоя път успях да го кажа докрай... Обръщам се и виждам два трупа, порещи въздуха в посока надолу. Последният гад се гърчи в краката ми. Я, аз ли направих всичко това? Продължавам спринта си към базата...

Публиката е като луда. Изнесли сме им почти двучасово шоу със солидно количество вътрешности, размазани по екраните. Махвам на феновете и се усмихвам, три реда зъби на всяка челюст и раздвоен език. Какво да се прави, винаги влизам в графа "зашеметяваща усмивка". До мен Сет вдига горната част на бронята и се изплезва на загубилия отбор. На батко сладуранат.

— Айде, бебчо, време е да се прибираме... И се надявам да ти е останал адреналин за купона довечера...

Гушвам я, излизайки от арената. "А, щях да забравя нещо", сепвам се аз и вкарвам последния куршум в главата на водещия. "Наистина ме дразнеше тая папийонка".

Георги Панайотов

Почти реални симулации на битки от Втората световна...

BATTLEFIELD 1942



Много рядко ми се случва да играя first person shooter и да онемея от кеф по него. Още по-рядко пък ми се случва да хвана някой тактически екшън и да изпитам подобни емоции. Каквито и суперлативи да си говорим за Medal of Honor, тя определено не ми се понрави и затова имах нужда от нещо подобно, но по-увлекателно. Ето, че Digital Illusions ми дадоха това, което исках. То се нарича Battlefield 1942 и сега всички геймъри, които очакват подобаваща тактическа симулация на битки от Втората световна, я получават. Не ме разбирайте погрешно — MoH беше една много добра игра, но едва ли мога да я нарека "реална симулация". Ако я оценяваме по същия критерий, Battlefield 1942 е една почти "реална" тактическа игра, която е на една ръка разстояние от перфектно пресъздадената битка. Защо ли? Ами, например един факт, който доста приближава играта до реалността, е присъствието на фронтови линии на бойното поле. Всеки един от вас, играл Sudden Strike, ще си спомни, че и там имаше фронтове, което придаваше страхотен реализъм. Най-точният отговор на въпроса какво е Battlefield 1942 е

Sudden Strike от първо лице!

Друг важен елемент, който много ме впечатли в Battlefield 1942, е перфектно измисленият баланс между тактики и екшън. Играта не е интерпретация на Delta Force в една по-ранна епоха, нито пък е твърде бърз екшън от куейковски тип — всичко е точно премерено. За да разберете какво имам предвид, май е по-добре да задълбая в подробностите.

Действащите противници в конфликта са пет: Америка, Англия и Русия, срещу Германия и Япония. Можете да застанете на страната на която и да е от двете враждуващи държави, като всяка от тях има 16, за съжаление, еднакви мисии. Преди всяко сражение ще ви се наложи да изберете като какъв вид пехотинец искате да се включите в мелето. Вариантите са: снайперист, картечар, базукар, инженер и лекар. :) Снайперистът е по-известен като Front Scout и разполага с пушка, която има мерник с голям zoom. Той е особено полезен в големи открити местности. В градовете и при по-близките битки изглежда няма смисъл от него. Картечарят заема най-предните линии по време на сражение. Той е живият таран, разполагащ с незаменима лека картечница и пет пълнителя. Базукарят (a.k.a. противотанкова пехота) разполага, както сигурно предполагате, с гранатомет и е перфектен за разбиване на всякакви видове МПС-та. Инженерът има на разположение неавтоматична пушка, която зарежда бавно и дава голяма разсейка. Поради тази причина той може да я ползва само за самоотбрана. Другите доста по-важни атрибути на инженера са експлозивите и мините. С тях можете да взривите всичко, което се движи и което по принцип е доста трудно разбиваемо. Лекарите пък разполагат с лека(р) картечница, която стреля много бързо, но адски неефективно. За сметка на това те могат да се притекат на помощ на всеки ранен войник. Точно поради това са незаменими.

Самият стил на игра дори в соловите мисии в Battlefield е

един вид мултиплей

Влизате в ролята на войник от една от двете враждуващи коалиции и започвате да помагате на съекипниците си, които в соловата игра са ботове. Те могат да правят всичко, което вършите и вие — да стрелят, да правят засади, да укрепват постове, да влизат в МПС-та. Тук е мястото да спомена, че в Battlefield 1942 всяко едно превозно средство може да се управлява. Всеки танк, самолет, кораб, лодка, БТР или джип може да стане ваше владение. В танковете примерно има три позиции — на

FIRST PERSON ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Electronic Arts / Digital Illusions
сайт	http://www.battlefield1942.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM 2 CD



оръдието, на леката картечница върху купола (където сте незащитен) или в общото помещение, където само може да се криете. Освен това всяка стационарна тежка картечница, артилерия или торпила може да мине под ваш контрол само с натискането на бутона "E".

Благодарение на тази възможности Battlefield 1942 се превръща в много повече от тактически шутър и това кара играча да се чувства като на истинско бойно поле. При провеждане на сражението е важно всяка враждуваща страна да овладява противниковите постове или все още незаетите позиции. В повечето случаи там има отбранителна техника, под формата на тежки картечници или артилерия, която помага при отбраняването им. Целта на всяко сражение е да избиете определен брой вражески войници, а цифрата се определя в началото на мисията.

Ако умрете в изпълнение на воинския си дълг

получавате възможност отново да изберете като какъв да се биете и след като изтече Spawn time-ът, отново се впускате в битката от избраната позиция. Разнообразието на картите е голямо. Има градски операции, горски сражения, битки на полета, флотски десанти срещу острови или тяхната отбрана, защита на крайбрежни постове и т.н. Единственият недостатък на играта обаче е присъствието на само 16 мисии. Дано от DICE пуснат map pack скоро, защото след третото преиграване на всяко сражение битките стават леко еднотипни.



В графично отношение Battlefield 1942 е реализирана много добре като отново е наблегнато на реализма. Дразни липсата на aimed-shots или по-скоро последиците от тях. Ако уцелите някой вражески войник в крака, той няма да започне да накуцва нито пък ще се строполи на земята. С тези дребни недостатъци обаче се свиква или по-скоро останалите красоти компенсират за това. Адски реалистична е гледката, когато по време на дъжд вражеските самолети захождат над фронта, а противовъздушната отбрана отдолу ги обстрелва. Най-общо казано графиката не е от типа: "Уау, по-добро няма, няма и да има!". Тя е просто точно това, което трябва на игра, посветена на Втората световна. Саундът също е много як, като всяка различна страна в конфликта говори собствения си език. Това внася много готина атмосфера в играта. От време на време обаче се сблъсквах с досадни засичания на звука, но с пач 1.1 всичко се оправи.

Цялостното ми впечатление от Battlefield 1942 е много, ама много добро. По-яка симулация на битките от WWII според мен досега не е излизала и съм във възторг. Дано скоро се появят нови карти, тъй като вече съм жаден за още руска кръв...

Орлин Широв

КАКВО МОЖЕМ ДА УПРАВЛЯВАМЕ

Америка:

M10 Wolverine, M4 Sherman, M3 Half-Track, Willys Overland Jeep MB, M7 Priest, B-17 Flying Fortress, SBD-6 Dauntless, P-51 Mustang, F4U Corsair, USS Enterprise, HMS Prince of Wales, USN Fletcher Class, USN Gato Class, LCVP Higgins Boat.

Германия:

PzKfW Mk.VI Tiger, PzKfW Mk.IV Panzer, Hanomag Sdkfz.251, VW Type 82 Kubelwagen,
SdKfz.124 Wespe, Junkers Ju 87B Stuka, Messerschmitt Bf-109e.

Япония:

Chi Ha 97, Hanomag Sdkfz.251,
VW Type 82 Kubelwagen, SdKfz.124 Wespe,
Aichi D3A1 Val, A6M Zeke/Zero,
IJN Shokaku Class, IJN Yamato,
IJN Akizuki Class, U-Boat Type VII C,
Dai-Hatsu 14M.

Англия:

M10 Wolverine, M4 Sherman,
M3 Half-Track, Willys Overland Jeep MB,
M7 Priest, Spitfire Mk VB.

Русия:

T-34/85, T34/76, M3 Half-Track,
Willys Overland Jeep MB, BM-13N Katyusha "Stalin Organ", Yak-9

НАКРАТКО

Плюсове:

Много добра комбинация между так тика и екшън.
Свобода на действията.
Мултиплейър до 64 човека.
Разнообразие от бойци и военна техника.

Минуси:

Много малко карти.
Няма визуализация на aim-shots.
Някои звукови бъгове.



Heroes IV of Might and Magic: The Gathering Storm



Дългоочакваният мултиплейър и не толкова очакваният add-on

За ужас на повечето PC-геймъри на тазгодишното геймизложение ECTS ветеранът 3DO се ориентира главно към представянето на свои конзолни продукти. Разбира се, имаше нещо и за нас, феновете на компютърните игри: заедно с многообещаващия готик-екшън от трето лице Four Horsemen of the Apocalypse компанията представи и първия експанжън за Heroes 4, известен под името The Gathering Storm. Add-on-ът се очакваше не толкова заради няколкото по-скоро символични нововъведения, вложени, вероятно за да обосноват прибирането на двайсетте долара за притежаването на диска, колкото заради обещания мултиплейър, за който всички фенове на поредицата плачат от доста време. В експанжъна дългоочакваният пълноценен

мултиплейър наистина е налице

Очевидно 3DO го пуснаха чак сега, за да си гарантират, че продажбите на добавката ще бъдат съизмерими с тези на основната версия на Heroes 4. Като цяло това е нелош маркетингов ход, въпреки че мултиплейър пачът може да се изтегли и безплатно от интернет.

Известно е, че независимо от приличните продажби на Heroes IV, фирмата предприе мащабна чистка в екипа, работил по създаването на играта още през първата седмица след неговата официална премиера. Голяма част от хората бяха изхвърлени с шутове, а останалите можеха да продължат работа при унизителни за тях условия. Учудващо е, че в тази ситуация The Gathering Storm изобщо успя да види бял свят.

Трябва да се признае и че сравнението с думичката "Heroes" вече започна да губи магическото си значение, когато обясняваме, че някоя игра е еталон за походова стратегия. Напоследък излязоха много интересни и качествени заглавия в жанра, които успешно конкурират дългогодишния лидер. Сред тях безспорно са Age of Wonders 2 и Disciples 2, а с някои уговорки към тях можем да прибавим и реално-времевия титуляр WarCraft III. Ето защо без особено въодушевление приготвих диска с add-on-а, както и предните два диска (понеже, като повечето от вас, вече бях изтрил Heroes 4 от харда си), и започнах да играя.

Нека да видим какво ни предлага The Gathering Storm и дали има за какво да се радваме. Jon Van Caneghem и неговите помощници дизайнери Christian Vanover и Bryan Farina са разработили пет нови герои. А те са: Bohb — архимаг, Agraynel — бард, Kozuss — чародей, Dogwoggle — варварин и Alita — некромант. С тази петорка трябва да спрете полуделия магьосник Hexis, който иска да покори целия свят. Въпросният душманин е овладял силни магически познания в областта на природните стихии и смъртта, като със своите деяния заплашва не само кралството Devonshire, но и всички земи Lodwar.

Колкото повече нараства силата на магьосника, толкова повече се увеличава и неговото разрушително въздействие върху околната среда. Земята е поразена от земетресения, наводнения и бури. Както виждате,

сюжетът е повече от банален

той е направо наивен. Срещу сравнително скромен хонорар бих им измислил далеч по-увлекателна история (стига да имаше кой да ми предложи все пак :-)). Но така или иначе сюжетът не е всичко.

В играта са включени шест нови кампании (The Isle of Pyre, Into the Jungles, Isle of the Dawn, The Unexpected Prize, First Contact и The Gathering Storm) и 20 самостоятелни мисии, повечето от които предлагат средно големи карти с по двама или трима участници, което е много по-приятно за игра от предишните. Изключително забавна е шестата кампания, където петте героя трябва да положат съвместни усилия, за да се справят с безобразията, които прави Hexis. В другите пет сценария можете да играете поотделно с всеки един от новите персонажи.

Включени са седем нови сгради — пет нови магически магазина и две арени — бойна и магическа. В играта са вкарани четири нови същества и 16 непознати досега артефакта, като например Angel Feather Cloak и Necklace of Muses. Новите създания до едно са неутрални, както май можеше да се предположи и по-рано. Съществува и редактор за нива, който е направен значително по-удобно от този на Heroes 3 и с който се работи бързо.

В The Gathering Storm

са премахнати някои от бъговете на оригинала

— армиите вече не се затлачват при "drag and drop", магиите за телепортация и Displacement вече не действат, ако дадено същество има магическа резистенция, артефактът "The Purse of Penny Pinching" сега коректно намалява цената на войските, немъртвите герои не събират Stealth-опит... За щастие вече може да се прави attack spells на същества, които контролираме чрез хипноза. Друг плюс е, че когато научаваме някое магическо умение от университета, получаваме заклинанията от магическата кула в същото време, когато овладяваме и самото умение.

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	3DO / New World Computing
сайт	http://www.heroes4.com
хардуер	Pentium 350 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



Sacrifice повече няма да може да бъде правена върху войски, които не притежавате, а само временно управлявате (например чрез хипноза). Хипнозата и хипнотичното умение на русалките вече може да служи за премахване на хипноза, тоест е нещо като средство за противодействие и защита на собствената войска. Други коригирани дреболии са свързани с дипломацията и харизмата — когато вражески герой използва тези умения, за да привлече част от вашите войски, получавате диалогово прозорче, в което се съобщават загубите. Направени са и изменения по баланса (например в магията Sanctuary), които правят усещането от играта много по-приятно. Но принципни корекции в тактиката и стратегията на играта на практика няма.

За мултиплейъра трябва да се кажат предимно добри думи. Могат да играят до 6 души. Хостът може да направи сесията през LAN, интернет или през GameSpy. Има възможност играта да бъде защитена с парола, за да могат да участват само свои хора. Може и да се укаже време за всеки ход на всеки играч. Който се интересува от GameSpy, трябва да знае, че софтуерът за него е на диск 2 към играта в директорията "Extras", а може да бъде изтеглен и от www.gamespy.com.

Изненада е новата музика, която е динамична, емоционална и приятна. Неин създател е Rob King от Green Street Studios, който композира всички мелодии в игрите на New World Computing.

Ако вземем предвид всичко казано дотук, трябва да признаем, че The Gathering Storm е един доста приличен add-on. Убеден съм, че всички, които още играят Heroes 4, ще си го вземат. Обаче проблемът е друг — както показва и класацията ни, все по-малко хора обичат да приключенстват в света на Devonshire и тъгуват по времето на добрия стар Heroes 3.

Свилен Енев

НАКРАТКО

Плюсове

наличие на мултиплейър
четири нови същества
яка музика
оптимално създадени карти

Минуси

банална история
липсват подобрения в графиката
на места картите остават безлюдни
няма я атмосферата на Heroes 3





Тя е изкусителна. Тя е смъртоносна. Тя е кошмарът на всеки зъл конспиратор.Тя е просто Кейт Арчър...

No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

"Трябваше да натъпчем тлъст ядрен сандвич в устата на комунягите още през 62-ра". Американският петзвезден генерал нервно загриза края на огромната си хаванска пура и шумно изпусна ароматен облак дим. "И ако червените посмеят да стъпят на този остров, Чичо Сам е подготвил малък и изненадващ подарък, който само трябва да бъде подписан, подпечатан и изстрелян директно към Москва", добави униформеният мъж, подсмивайки се криво...

Въпросното парче суша се нарича Киос, намира се нейде край бреговете на Турция и е желана хапка за всички световни суперсили... Причината - неговото стратегическо разположение и природни ресурси. По данни на щатското разузнаване армията на СССР се готви за нахлуване на въпросния остров като финална фаза на свръхсекретния проект "Омега". И тъй като Киос е от жизненоважно значение за големите държави, съветската инвазия може да прерасне в глобален ядрен конфликт. И тогава няма да има особено значение дали руснаците искат да изградят там първото комунистическо луксозно казино или не.

Така или иначе някой трябва да сложи край на цялата тази лудост и това явно е британската разузнавателна агенция U.N.I.T.Y. Кой друг би могъл да бъде достатъчно луд, че да се промъкне в самото сърце на комунистическата империя, ако не най-елитните агенти на короната...? И има ли по-достоен човек за подобна самоубийствена мисия от Кейт Арчър - британски супершпионин и истински Джеймс Бонд в пола...?

Female 007

Така започва No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way - новите приключения на въпросната главозамайващо красива и адски смъртоносна мадама. Кейт Арчър е принудена да се изстреля в безкрайната сибирска тундра, да разследва какво, по дяволите, се крие зад името проект "Омега" и да разбере връзката между него и нейните стари познайници от международната конспиративна организация H.A.R.M., които, между другото, почти успяват да ѝ светят маслото още в първата мисия на играта. Втората част на маниашкия шпионски екшън от първо лице отново ще ви върне в епохата на мрачния диипсоц, "студената война", легендарните подвизи на Агент 007, на разузнавача Емил Боев (колко от вас са виждали книжките на Богомил Райнов, а? :)) и на безбройните им безименни колеги от двете страни на "желязната завеса"...

Предстои ви едно шеметно и шантаво приключение, в сравнение с което "героизмите" на Остин Пауърс изглеждат като заспал скеч от програмата на "Канал 1". Ще откриете, че съветската военна машина всъщност е само марионетка в ръцете на H.A.R.M. и нейния нов шеф, известен само като Директора. Ще се срещнете с много стари познайници от първата част на играта: вашия учител в шпионските дела Бруно Лори, удостоен с титлата "временен директор на U.N.I.T.Y.", с бившия главен злодей Димитрий Волков, прикован към инвалидна количка, с мускулестия "шотландски боец" Магнус Армстронг, който този път играе срещу H.A.R.M. Ще завържете нови познанства с най-различни типове, които изгарят от желание да ви ликвидират. В тази категория попадат странни индивиди като нинджата Исако, Краля на мимовете или пък супервойниците на H.A.R.M., които не могат да бъдат унищожени с конвенционални средства. Май вече съм на път да ви разваля част от изненадите, така че млъквам по въпроса какво ви очаква.

Суперлативите

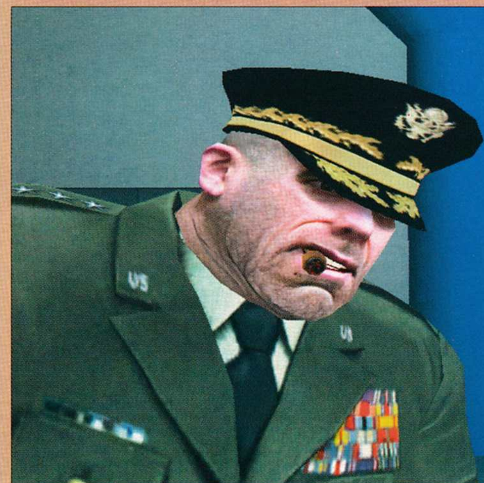
Всъщност се чудя откъде да започна със суперлативите за играта на Monolith и Fox Interactive. Ако в момента ви се струва, че безспорният фаворит сред триизмерните екшъни през следващите месеци ще се нарича Unreal Tournament 2003, по-добре помислете пак и си пуснете No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.s Way. Всъщност сравнението не беше съвсем коректно, въпреки че и двете игри са шутъри от първо лице. И ако UT 2003 печели короната за перфектен и най-прекрасно изглеждащ мрежов шутър до момента, то при соловата игра безспорният фаворит е NOLF 2. Онова, което обединява двете хитови заглавия, е графичният енджин от следващо поколение (който в нашия случай се нарича Lithtech



3D ACTION

графика		
звук		
геймплей		
общо		2 CD
издател	Monolith / Sierra / Fox Interactive	
сайт	http://nolf2.sierra.com	
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video Card (Hardware T&L)	





Jupiter), бомбастичната визия и, раз бира се, произтичащите от това кошмарни системни изисквания. За да видите Кейт Арчър в цялата ѝ прелест, тоест на максимум детайл, ще ви е нужен поне процесор на 1,6 гигахерца и видеокарта от GeForce 3 нагоре. Е, графиката ще да ви хвърли в оркестъра и с GeForce 2, но все пак си е друго да се порадвате на дребни детайли като например прекрасните мигли на Кейт, рижавите косми в рунтавата брада на Армстронг или пък ситните бръчки около очите му. Изобразяването на водните повърхности или на лавата в подземното леговище на H.A.R.M. пък са едно от най-красивите неща, които някога съм виждал 3D-игра.

Моделите на персонажите също са нещо уникално. На моменти, особено по време на междинните филмчета, те изглеждат така, сякаш са правени с 3D Studio Max. Според създателите героите в NOLF 2 са изградени от 30 пъти повече полигони, отколкото в първата част. Като гледам обаче колко истински изглежда Кейт, особено лицето ѝ, започва да ми се струва, че полигоните са много повече. Вижте само колко перфектни са нейните форми... Нещо за Лара Крофт ли чух? Абе таз' що не ходи да си копа гробници... :-)

AI на квадрат

Добре, стига приказки за графиката. Все едно да описваш с думи шедьовър на Микеланджело. Трябва да се види и това е. В крайна сметка не само визията прави NOLF 2 един истински триизмерен уникат. Онова, с което играта на Monolith помита конкуренцията, е уникалният изкуствен интелект на противниците. Не, че е перфектен, но е най-добрият, който съм виждал до момента. Той слага в малкия си джоб дори AI-то на командосите от Half-Life, което се водеше за нещо като еталон до момента.

Спомнете си добре приключенията на Гордън Фриймън: противниците действаха екипно, криеха се, когато стреляте по тях, и подличко ви мятаха граната, когато сте се скатали за някое кьоше. Е, всички тези номера са запазена марка и на гадовете от H.A.R.M. Това обаче е само началото. Противниците ви в NOLF 2 не само използват естествените укрития на терена, а и могат да залягат, когато такива не се виждат наоколо. Но това не е всичко. Когато стане напечено, те могат да се спасят с бягство, да викат подкрепления или да активират аларма.

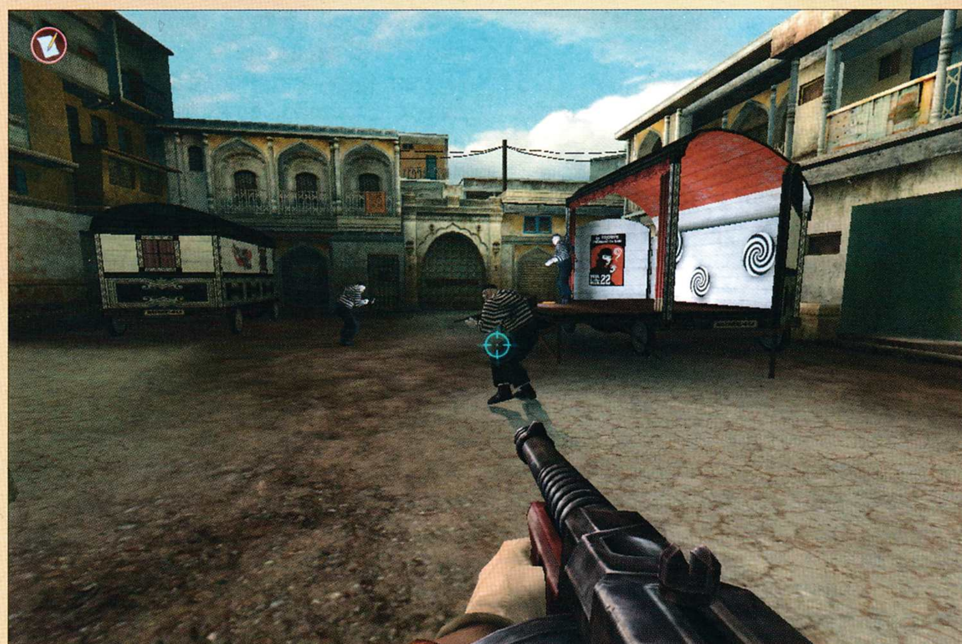
Това обаче също не е всичко. Противниците не стоят на едно място в очакване на отредения им куршум, а патрулират из нивата. Те извършват и най-различни други действия, характерни за всеки отегчен часови (но забранени по устав :-)) - пушат цигари, посръбват си "огнена вода" от малки плоски шишенца, бъбрят си с други войници, удовлетворяват биологичните си нужди (т.е. - пикаят) или дори нанкат на пост. Казано с други думи - враговете се държат почти като живи.

Макар и привидно разсеяни, противниците могат да ви вгорчат живота. Те са надарени не само със зрение на граблива птица, но и с остър слух. Ако се опитате да притичате зад гърба им, а подът е мета-











лен, със сигурност ще ви усетят. Същото ще се случи, ако се прокрадвате из някое тъмно помещение, и случайно ритнете някоя празна бутилка водка, забравена от препил руски войник.

Слухът не е единственото ново качество, с което противниците са надарени. Те притежават нещо като... съобразителност. Какво точно имам предвид? Ами следното: враговете ще могат да откриват вашето присъствие на базата на различни подозрителни събития - като се започне от труповете на простреляните им другари и петната от кръв по пода и се стигне до дребни неща като стъпки в снега и открехнати врати. В този случай патрулиращите войници стават по-внимателни, започват да претърсват помещенията из нивото и дори си палят сами загасените лампи. Ако ви локализират точно, те могат да включат алармата и да повикат още хора. Ако пък се криете достатъчно умело, издирвачите ще се успокоят и ще прекратят преследването.

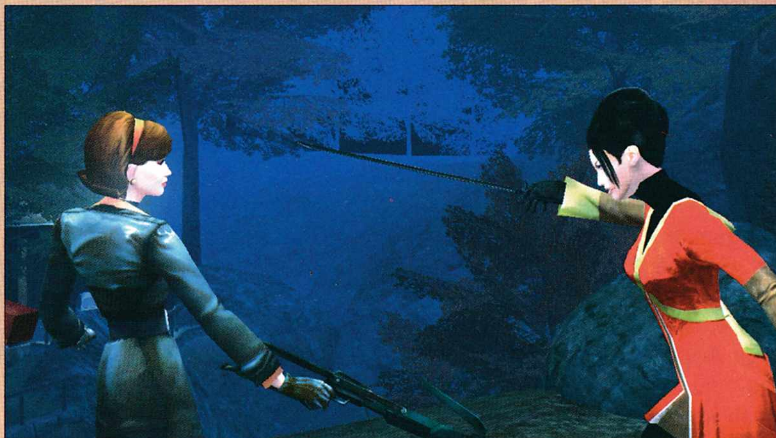
"Тихата стъпка"

Тук му е мястото да опиша геймплея на NOLF 2. Не случайно създателите ѝ я определят като "шпионска игра от първо лице". Безшумното придвижване и прокрадването зад гърба на врага имат ключово значение. Особено в някои нива, където е забранено да убивате противниците, а само трябва да им бягате и да се криете от тях. В играта вече е добавен и ролеви елемент - героинята развива осем свои умения - промъкване, издръжливост, точност, "товароподемност", броня, боравене с оръжия, използване на предмети и претърсване. Повече опит се трупа ка-

то събирате разузнавателни предмети и изпълнявате незадължителните задачи по време на вашите операции.

И за да не бъде мисията ви "mission impossible", разполагате с някои нови способности и приспособления, които ви помагат във войната на "тихия фронт". Най-важното от тях е спотайването в тъмнината. Ако е твърде светло, може просто да отвинтите крушката на лампата в помещението. Когато се намирате на място, удобно за криене, на екрана се появява индикатор под формата на око. Ако застанете неподвижно за известно време, ще станете невидим. Противниците може да са на една ръка разстояние и пак да не ви усетят. Те ще разкрият позицията ви, само ако мръднете или използвате оръжието си (и не ги пратите в небитието).

Друг способ да се справяте безшумно с душманите е да ги зашеметявате. Това става с електрошоково устройство, упойващи стрелички или гранати с приспивателен газ. След като изпаднат в несвяст, противниците (както и труповете) могат да бъдат пренасяни на скришни места, обезоръжавани и пребърквани



за ценни вещи. Когато се свестят, те ще бъдат безобидни и изплашени - поне докато не намерят ново пушкало или пък най-близкия бутон за вдигане на тревога.

Арсеналът в NOLF 2 също е съобразен с "безшумния" характер на играта или поне донякъде. Първоначално Кейт Арчър е въоръжена само с арбалет и електрошок. След като убие първата жена-нинджа, тя се сдобива със самурайски меч "катана" и шурикени - стоманени звезди, предназначени за забиване. Смъртта на всеки войник от H.A.R.M. ще донесе на нашата героиня картечен пистолет "Гордън", гибелта на съветски солдат - автомат АК-47, а ликвидирането на някой от мимовете-убийци - гангстерски "Томпсън". Шантавите оръжия като вълчия капан, котката-робот, банана и бомбата със смехотворен газ ще си ги разучавате сами. :)

В интерес на истината гореописаният арсенал е достатъчно мощен, че да играете NOLF 2 и като стандартен 3D-шутър. Това също е вариант, но имайки предвид описаното AI, бързо ще ви се стъжни. Казано с други думи: NOLF 2 ще ви грабне, независимо дали обичате да се промъквате или преодолявате препятствията "с рогата напред"...

Момчил Милев

Време е да открием тазгодишния сезон на "мокрите" поръчки...

HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

От чисто еволюционна гледна точка хората сме биологични индивиди, които са поставени в абсолютно неестествена ситуация. Номерът е в това, че видът ни е непроменен от хилядолетия. Някъде дълбоко в подсъзнанието ни все още дреме праисторическият човек, жадуващ за родните простори на Африка, за пещерите, за суровото гущерско. За съжаление всички онези нововъведения от рода на самолета и дядовата ракия все още имат твърде неприятни последствия за дивото у нас. Особено опасни за племенната ни култура се оказаха последните десетина години с появата на интернет и все хитовите компютърни геймки. Една от тях безспорно е и настоящата — Hitman 2: Silent Assassin.



В основата си тя е пряко и логично следствие на събитията в оригиналния Hitman. Действието отново е посветено на безименния убиец с кодово название 47.

Историята на Епизод 2

започва години след последната мисия на първата част. Главният герой се е отдал на тежки мисли, разкаяние и градинарство в забутан сицилиански манастир. Всичко си върви мирно и тихо, докато местните мафиоти не решават да отвлекат отчето, който се пада изповедник и нов духовен баща на търсещия усамотение "пенсиониран" атентатор. Наша милост тръгва да го спасява и за целта се свързва с бившата си агенция. Както сигурно се досещате, скоро поръчките започват да се сипят като есенен порой и играта начева.

По принцип мисиите са обединени в няколко по-големи "комплекта". Действието им се развива из най-разнообразни точки на света — от Санкт Петербург до нагънатите японски планини. Хубавото на нивата е, че се редуват по-динамични и по-забавени моменти. Цикличността в ритъма е очевидна и предпазва играта от зацикляне в някои твърде сложни детайли. Една от добрите страни на геймката е многообразието, благодарение на което можете да решите дадена задача по няколко различни начина. Казано с други думи — ограниченията са наистина малко. Повечето от "мокрите" поръчки, които получавате, позволяват на човек да се развихри, както му душа поиска. Някои моменти могат да се минат и без нито единствен изстрел — само на химия, ножове и струни от пиано, които се впиват в гърлото на врага като нажежено острие в парче масло.

Пристрастяването

Често може да се стигне дотам, че да ви се ще да преиграете някоя част — отново и отново, докато наситите своята болна фантазия или изчерпате свободното си време. Ако разполагате и с двете, никак не е изключено да изгубите цели седмици в съставянето на нови гениални и пъклени планове. Интересно е, че вследствие на вашите професионални прояви, играта ви лепи различни етикетчета. Съдържанието им варира силно: от професионалист през ninja extraordinaire до масов убиец и психопат. Височината на рейтинга няма никакво пряко значение. Единственото, което можете да си прецените, е колко добре сте се справили с "реалните" предизвикателства на играта.

А окръжаващата ви среда в Hitman 2 наистина е с висока степен достоверност: труповете и кървавите петна си седят из нивата, блуж-

3D ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	IO interactive / EIDOS
сайт	http://www.hitman2.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



даещите граждани могат да станат подозрителни и т.н. Начинът на придвижване и поведение също играят ключова роля в действието. Ако тръгнете да тичате непрекъснато, ще привлечете вниманието и на най-заспалите представители на скитащата фауна, и на враговете.

В случая обаче

изкуственият интелект на лошковците

не е чак прекомерно висок въпреки привидно убедителните демонстрации на самостоятелно поведение. Повечето от тях се прозяват, чешат, отиват до близкото дърво, зяпат мухите и всички околни минувачи. Подозрителността им е доста висока, макар че при подходящи условия лесно биват заблудени. Погледът и слухът им не са зле, но за радост действат в определен радиус. Колкото и глупаво да звучи, можете да извършите дори убийство сравнително близо до тях и пак да не последва реакция. Допълнително сетивата на човечетата могат да бъдат напълно изментени, ако се пуснете в съответния режим на промъкване и им минете в гръб.

Ако все пак решите да действате по-грубо, има съвсем реален шанс да бъдете детекнати и да се провалите. Насочилите се към вас врагове са упорити и ако някой реши да ви гони насериозно, ще се опита да го направи до край. Единственото нещо, което може да спре евентуалните преследвачи, е организиране на бърза среща с Всевишния.

Все пак, за да не бъде положението толкова мрачно и стряскащо, трябва да добавя, че са предвидени няколко хубави допълнителни възможности — преобличане в чужди дрехи, криене на трупове и т.н. Добавени са и няколко помощни средства, найважното от които е картата. По принцип всяко ниво е достатъчно добре начертано и маркирано, за да не се залутате. На плановете са отбелязани повечето по-важни елементи, както и придвижването на отделните персони. Всичко е изкусурено дотам, че могат да се разграничат приятелските, вражеските и неутралните единици плюс посоката, в която гледат. Опцията е много полезна, тъй като едното зяпане през ключалките, каквото също можете да правите, не е чак толкова сигурно, а зрителният ъгъл позволява да се види съвсем малък отрязък. Ако пък се намирате на открито, ще имате възможност да проследите точно пазачите и т.н. Най-хубавото



е, че дори да сте забатачили всичко, можете да си намерите някой по-тих ъгъл, в който да спрете за секунда размисъл. Преоценката на временните стратегии в хода на действието е възможна и силно препоръчителна. И като става въпрос за планиране — едно от нещата, върху които трябва да се замислите сериозно още от самото начало, са подбраните оръжия.

Пуцалата

са неразделна част от живот на наша милост. Мястото, където се трупа арсеналът ви, е малката бабарачка в дъното на сицилианския манастир. Вариациите на тема огнестрелни и хладни средства за убиване са много. Има почти всичко — от стик за голф до тежка картечница. За добро или за лошо магическата, невидима и бездънна раничка отсъства, тъй че няма да успеете да помъкнете всички стрелящи и мушкащи обекти, които сте складирали. Неприятно, но факт: пушки, автомати и други подобни пушкала не могат да бъдат скрити под дрехите. Ако носите нещо голямо, то е в двете ви ръце. Като следствие не можете да мъкнете повече от едно "тежко" оръжие. Ако искате да вземете ново, старото ще бъде захвърлено и изоставено.

Интересен е и фактът, че оръжейната ви се попълва с това, което донесете след изпълнението на дадена задача. Така че обиколката и събирането на максималното количество различни пуцала не е никак за пренебрегване. Работата е малко досадна, но може да ви осигури сравнително голямо разнообразие от пистолети още в първата мисия на играта.

Ако пък сте решили да се проявявате като Спиди Гонзалес и да минавате мисиите на бегом, може да не се отчайвате. По нивата винаги са пръснати и нещата от първа необходимост — снайпери, муниции... Важен момент, който трябва да откриете още в началото, е, че използването на някои от "предметите" е свързано с определени тънкости и хитринки. Така например стрелбата със снайпера е значително по-лесна, ако сте приклекнали и сте стабилизирали телесата си. Гаротата (азиатското име на гърлорежещата струна), както може да се сетите, е ефективна, единствено ако застанете за гърба и на определено разстояние от жертвата.

Допълнително нещо, на което трябва да се обърне внимание, са и пораженията, нанасяни от пушкалата. Hitman 2 разполага с качествена система за разпределение на щетите в зависимост от зоната на тялото — хедшотът си е хедшот, независимо дали стреляте с джобното си патлаче или с най-мощния наличен снайпер. Хубавото е, че натуралистичните визуални ефекти могат да дадат добра представа за успеха на изстрела още в момента на попадението. Тук няма да видите откъснатите глави от Soldier of Fortune, но ще разберете веднага дали врагът се е скрил или предал богу дух.

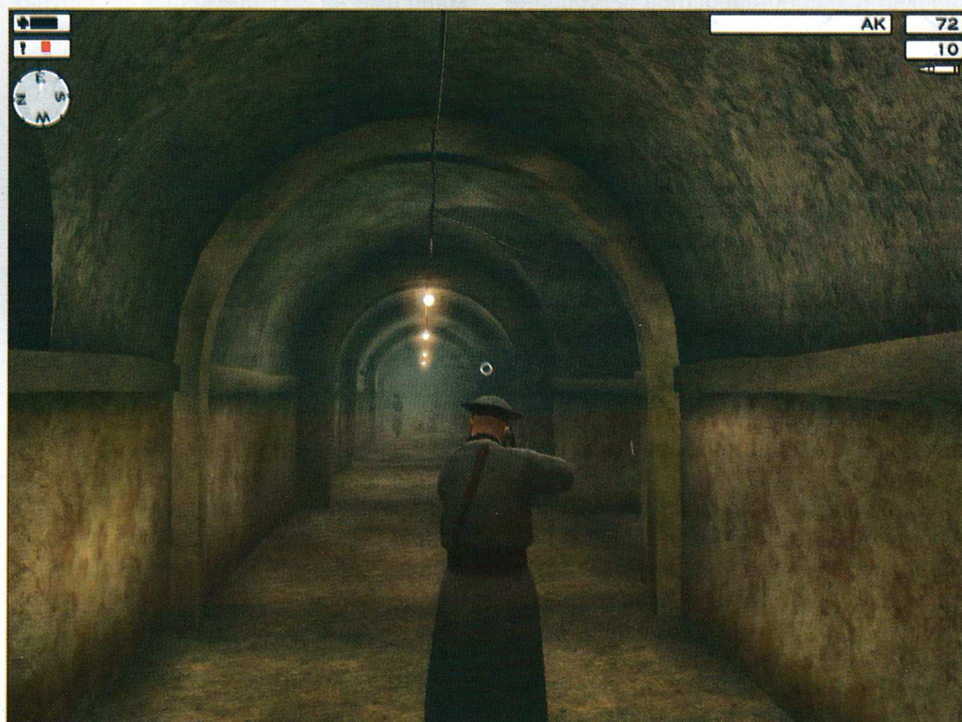
Video & Audio

По отношение на оформлението



Hitman 2 трупа само плюсчета. Графиката на играта е отлична, но едва ли ще влезе чак в определенията "убийствена", "супер" и "еталон". Все пак всички движения са изкопирани много добре от действителността и човек остава с впечатлението, че целият околен фон участва в събитията. Не че има някаква особена интерактивност, но облаци, сгради и дървета изглеждат по един съвсем подобаващ начин. Особено забавно е слънцето и всичките свързани с него ефекти. Така преминаването на светлината през шарено стъкло променя цвета ѝ, а сенките менят своята дължина и посока в зависимост от това колко е часът.

Изискванията към хардуера не са чак дотам високи машина със средно качество ще успее да докара сносна картина с активиране на почти всички налични опции. Малките недостатъци в графиката са свързани главно с пропускливостта на някои от панелите на декорите и поведението на влачените трупове. Явно авторите са се постарали да докарат реалните движения и този само на живите персонажи. Ако помъкнете някой мъртвец, имате съвсем реални шансове да понесете половината му тяло във въздуха, сякаш е балонче.



Е, за сметка на тези малки пропуски музиката на Hitman 2 е нещо върховно. Всички части от нея — вокали и инструменти — са в изпълнения на будапещенския симфоничен оркестър. Като стил изпълненията не са много леки. Приличат на нещо, наподобяващо музиката на Апокалиптика. По принцип озвучаването не се припокрива с фоновия шум, тъй че няма да отклонява вниманието в някой от ключовите моменти.

Звуковите ефекти на играта са достатъчно отчетливи. Присъства всичко: от тихото тупуркане на краката по снега до бавното презареждане на двуцевката. По принцип волумето на max е добре дошло, а с хубави колони човек може и сам да прецени доколко безшумно е придвижването му. На моменти щракането на ключалките и стъпките могат да ви ориентират достатъчно бързо, така че да знаете какво става наоколо, без да се налага използване на картата.

За финал

Hitman 2 е една отлична игра. Отдайте се на изкушението. Гарантирано не ви мърдат поне месец, месец и нещо джиткане. Всъщност най-лошото, което може да ви се случи с тази игра, е малко да параноясате, да започнете да се придвижвате на прибежки и да поизострите своя поглед...

Сергей Ганчев



само за chat-кащи :-)

№1 предплатена мобилна услуга с chat [illegible]ска цена за SMS

Приготви се за chat-атака!

Истински chat!

Само за 7 ст. на chat съобщение.

Знаеш как - започни с команда START nickname на номер 1003.

А стандартният SMS е от 11 до 8 ст. на съобщение.

Счупи си пръстите от писане - като начало си 78 SMS-а напред!

Яко, а?

Цените на chat съобщенията и стандартният SMS са без ДДС.
78 SMS-а са равностойност на 10 лв. включено време за разговори.







Дали NHL 2003 е стъпка напред или стъпка назад? Зависи къде се намирате!

Ето че точно една година след появата на NHL 2002 сме свидетели на следващата версия на хокейния симулатор на EA, която предлага доста новости. Както всички предполагам знаят, тенденцията в този тип игри (спортни серии, които излизат всяка година) е от година на година да се променят външно и да вкарват някакви нови елементи. Миналата година примерно в NHL 2002 бяха въведени така наречените "картички". Ако не се сещате, ще припомня. Те се получаваха като бонус за свършена работа — 10 попадения в един период, 3 гола от далечно разстояние и т.н. Благодарение на тях можехте или да стимулирате собствените си играчи, или да правите сечено на противника. Това беше една от най-свежите идеи, въведени в спортна игра, и ако си спомняте, аз бях във възторг от творението на EA Sports. Обаче...

как стоят нещата, тази година

Първото нещо, което бие на очи в тазгодишната ревизия на играта, са изключително мазните менюта, които ще се разкрият пред вас при първото пускане. Те нямат нищо общо с предишните и приличат на интерфейс от Media Player XP или Yahoo! примерно. Като се вгледаме и видиме, че екранът е разделен на две части, едната от които носи името NHL ONLINE, определено ще разберете за какво става дума тази година. Прозорчетата в долния десен ъгъл с надписи Buddies и Music дооформят картинката, а джамът в горния десен ъгъл, където има поле за log on, вече завършва облика на интерактивния онлайн насочен интерфейс. Но на кого, за бога, му трябва онлайн насочен хокеен симулатор? Аз лично не мога да разбера стремежа на спортните мегапроизводители, каквито безспорно са EA Sports, да правят толкова явно онлайн насочени заглавия.

В интерес на истината, този тип игри сигурно ще пожънат успехи отвъд океана, но у нас едва ли ще постигнат каквото и да било. Самите менюта за сингъл- и мултиплейър без интернет изглеждат толкова мижаво, че човек може да се засрами и да си помисли, че те са сложени ей-така, между другото. Иначе в тях си има всички настройки, опции и бъзикни. Забележителното в случая е, че

НАКРАТКО

Плюсове:

- По-добра графика
- Повече движения на хокеистите
- По-голям реализъм

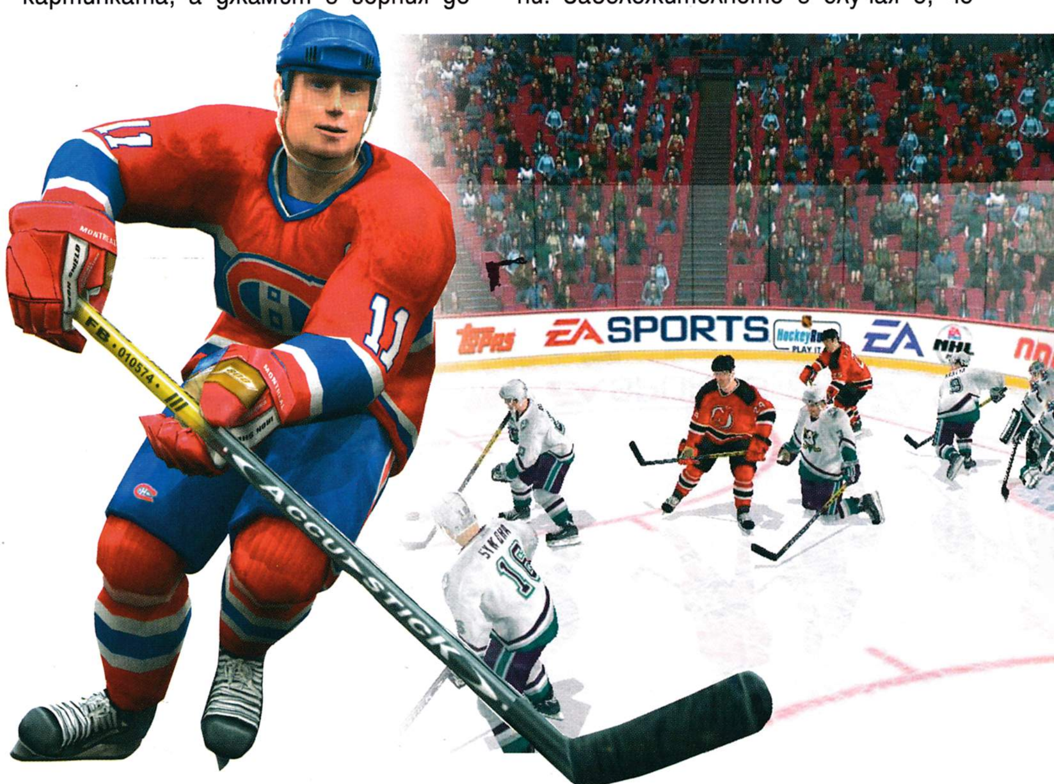
Минуси:

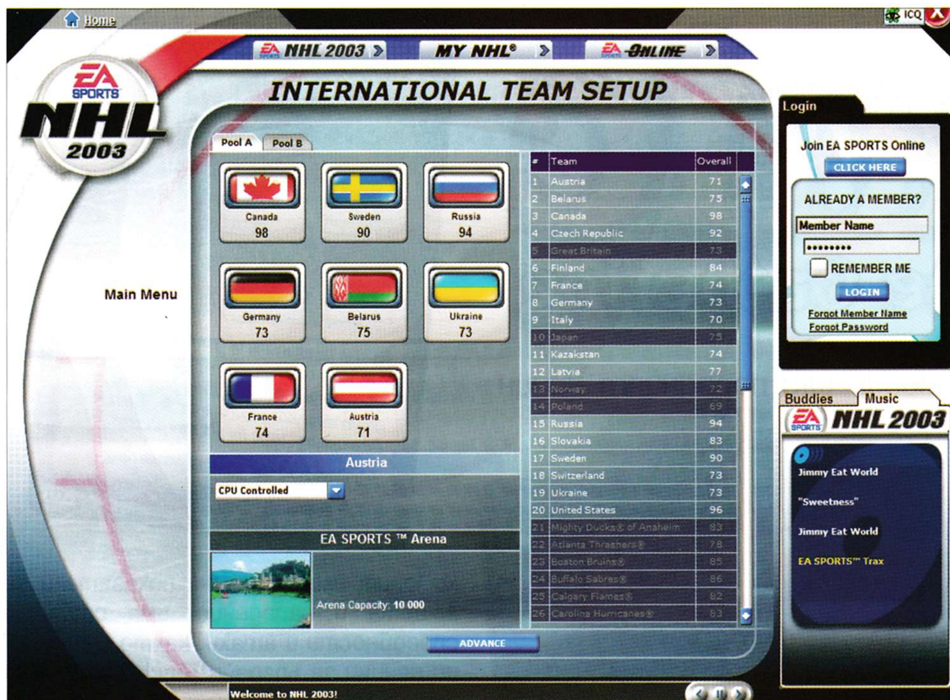
- Махнати са картичките
- Прекалено онлайн ориентирана
- Калпава публика

HOCKEY SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Sports
сайт	www.nhl2003.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD





можете да модифицирате играта, както си пожелаете — откъм правила, прецизност и геймплей. Това дава възможност за една много детайлна донастройка на всички показатели като например придвижването, ударите, бутанията и т.н. Скоростта на играта иначе е добра и ако я настроите на максимум, определено ще станете свидетели на наистина динамични мачове и ще усетите приливa на адреналин. :-) Сложността също е на добро ниво, само че на Easy е прекалено лесна, а на Hard — прекалено трудна. Същият феномен имаше и във Fifa 2002, но да се надяваме, че EA Sports най-после ще направят нещо по въпроса с баланса. Естествено, възможността за промяна на контролите също присъства, като, както сигурно знаете, в NHL не се ползват познатите W, S, A и D.

Като геймплей NHL 2003 предлага само добавки към предишната част на играта. В тазгодишната версия примерно вече имате осем различни видове задържане и пречкане пред противниковия играч. Добавени са и много допълнителни жестикулации и емоции на играчите, което внася нова доза реализъм. Има и нов измерителен уред — Game Breaker. Ако много се бутаме и крадеме шайбите, ако имаме много изстрели към противниковата врата, той се пълни. Когато достигне максимум, може да навлезете в Game Breaker тип игра. Всичко става на забавен кадър, звукът се заглушава, а камерата се приближава върху вас. Така се получава нещо като bullet time ефекта от Макс Пейн, но в случая той само затруднява пробилия играч, тъй като не можете да знаете кой е около вас.

Нещото, което не мога да разбера и което ме дразни адски много, е фактът, че от EA са решили да махнат картичките и да преработят менютата, които придаваха супер култов вид на играта преди. Сега NHL изглежда малко посредствено и сякаш напомня някой ловен шутър, симулация на крикет или нещо друго извън времето и пространството. За мен липсата на картичките отнема поне 20-30% от удоволствието, което носеше NHL миналата година. И ако трябва да съм съвсем честен, миналата година бях страшно запален, а тази съм по-скоро разочарован. За съжаление тенденциите на Запад определено още не са ни достигнали и причина играта да не се хареса в България е и назадничавостта на технологиите у нас. Когато започнем да ползваме оптични връзки за $10 на месец, сигурно тогава игри като NHL 2003 ще могат да се играят масово.

Графично NHL 2003 е на подобаващо ниво. Ако се изхвърля, дори мога да кажа, че тя изглежда по-добре от NHL 2002, която, от своя страна, беше наистина реалистична. Текстурите са по-замазани и вече има доста по-малко ръбове. Лицата на много играчи вече не са еднакви, а отговарят или по-скоро са близки до действителността. Проблем се забелязва единствено при публиката и при директните схватки между играчите. При сблъсък хокеистите се движат тромаво и не си нанасят реалистични тупалки, изглеждат сковани и в повечето случаи мелетата приключват адски бързо. Публиката пък е

изцяло 2D

и не се връзва с цялостното ниво на този продукт. Все пак във Fifa 2002 видяхме триизмерна публика и причината тук да не е така, не е ясна. Музиката в NHL 2003 също е готина, като се има предвид, че в саундтрака има групи от ранга на Papa Roach. Неприятен е единствено фактът, че по време на мач, ако се сменя тракът, ще бъдете информирани чрез един гаден pop-up прозорец, който най-малкото пречи на играта. Подобен тип съобщения ще ви съпътстват през цялото време, докато играете. Те ще се погрижат да не забравите, че играете онлайн ориентирана игра.

Общо взето е въпрос на вкус и географско местоположение дали NHL 2003 ще ви хареса повече от NHL 2002. Аз лично се съмнявам, че някой ще обърне кой знае какво внимание на NHL 2003 в България, особено като се имат предвид спортните хитове от месеца и непопулярността на този спорт у нас. Надявам се само FIFA 2003 да не бъде "доизкусурена" в същата посока като хокейния си събрат, защото в такъв случай едва ли ще предизвика усмивки в родината ни. Иначе може да опитате новата хокейна симулация — заслужава си, пък и защо да не се разнообразите малко.

Орлин Широв

Magic: The Gathering



Ролева игра с карти – новата мания или поредният начин за изкарване на лесни пари?



Ако попитате някой от ролевите маниаци с какво се занимава този месец, ще разберете, че това е Magic: The Gathering. Добре позната и дори вече малко позабравена в САЩ, тя се играе само с карти и е била основа за измислянето на много PC-заглавия. Последното творение, инспирирано от подобна card-game, е руското отроче Etherlords. Там геймърът бродеше из малки нивца със своя герой и се сбиваше с други себеподобни. Сраженията протичаха походово, като след всеки ход играчът теглеше по една карта, която можеше да използва. Картите бяха от прост юнит до зловещ дракон или силна магия, която се стоварва върху противниковия играч. Битките продължаваха до момента, когато един от двамата участници в дуела не стигнеше до 0 точки кръв.

Подобен е случаят и при Magic: The Gathering. Всичко това обаче е сведено до просто сваляне на карти на масата и контраотиграване от страна на вашия противник – също човек. Картите биват 5 различни цвята (раси) – бял, черен, червен, зелен и син. Всяка раса обитава различен терен – белите са по полетата, черните – в блатата, червените – по планините, зелените – в горите, а сините – по островите. Всички раси имат по три типа карти – земя, юнити или магии. На всеки ход играчът може да сваля по една карта от всеки тип.

За да започне едно нормално разиграване, всеки от играчите трябва да има поне по 40 карти от цвета, с който смята да играе. 40 са и картите, които се намират в едно тесте, което у нас струва по 8 лева. В него със сигурност има 15 карти със земя, а останалите се падат на късмет. Затова колкото повече тестета имате, толкова по-голям е шансът да подберете 40 победителски. :) Всеки размесва колодата си в началото на играта и отделя по 7 карти, с които започва. Следва свалянето на желаните карти (това става според правилата, които би трябвало да ги има в стартовия комплект) и изчакване на действията на противниковия играч. След като всички страни са свършили с ходовете си, връткатa започва отново: трябва да изтеглите 1 карта от вашето тесте, ако в ръката си държите по-малко от 7 картона... Имайте предвид, че нещата звучат лесно, но всъщност доста се усложняват в процеса на играта. Ето ви и един елементарен пример за развой на събитията в първите няколко хода на примерна игра:

Играч Едно сваля остров

Играч Две е пас

Играч Едно изтегля карта от тестето си и поставя втори остров

Играч Две сваля поле

Играч Едно изтегля карта, сваля трети остров и построява стена (защитната стена има нужда от определен брой земи, за да бъде построена)

Играч Две изтегля карта, сваля второ поле и пуска Пегас с ъпгред +1/+1 (поради наличието на защитна стена в укреплението на играч Едно, единственият начин той да бъде нападнат е по въздух)

Предполагам се досещате, че всеки юнит има различни показатели за защита и нападение, има различни способности и атаки, както и различни начини за ъпгрейд (enchant). Вследствие на това той има и различни изисквания за броя на земите, които има – колкото е по-силен, толкова повече претенции има. Играта продължава, докато една от враждуващите страни не достигне до 0 точки кръв.

Както и сами можете да се убедите, манията е голяма и шансът да се зарибите е доста сериозен. В момента колоди се продават по площад "Славейков" като има и тестета Хари Потър, Властелинът на пръстените, Star Wars и Pokemon. Естествено най-якият избор би бил Magic: The Gathering, но всеки може и сам да си реши на какво се кефи – някои се радват и на Телетъбис. Цените са леко надути – 25 лева струва стартовият комплект (две колоди от различни цветове – книжка с инструкции и диск), а 8 лева струва едно тесте с 40 карти.

Ако играта се радва на един добър support от местните ѝ представители, сигурен съм, че ще си намери много почитатели и колекционери (имайте предвид, че има почти уникални карти, пуснати в много нисък тираж и придобили почти антикварна стойност). Ако обаче всичко се издъни в зародиш, ще остане поне споменът за прекарания фън – заслужава си да се пробва!

Орлин Широв

P.S. Благодаря на МухаТа за инфото, което ми предостави по темата.



The Sims Unleashed

SPIKE

Кой не е чувал за sims-овете, кой не се е опитвал да си играе с тях?

Да-а-а! Новият, пети по ред, expansion от епопеята The Sims не ни се размина. Честите продължения и най-вече нестихващият интерес към тази поредица си ги обяснявам с психологическия дискомфорт на съвременния човек, неспособен да изрази своята идентичност, и съпътстващият това явление проблем в общуването. Защото какво друго може да накара хиляди хора да прекарват голяма част от геймвремето си във виртуалния SimCity, където правилното боравене с човешките ресурси ви гарантира просперитет в социално и най-вече в емоционално отношение.

На страниците на списанието е изписано достатъчно много за геймплея и правилата на играта. Затова само ще припомня, че The Sims е симулатор на човешко поведение. Геймърът е нещо като Господ, ръководещ "свише" действията на избраната социална единица — отделен човек, двойка или голямо семейство. И все пак правомощията му са ограничени от персоналната изява на всеки Sims. Отделният индивид има характерни качества, определящи поведението му и неговите взаимоотношения с другите членове на общността. Например има случай, в който сте безсилен пред женските капризи и променливи настроения. Ако Тя каже, че не харесва дивана, който сте подбрали, нищо не е в състояние да я накара да седне на него!

Та какво точно му е "отвързаното" на The Sims: Unleashed?

След като виртуалните хора получаваха какви ли не екстри с всеки expansion, дойде ред и на домашните любимци. Вече може да се сдобиете и с мъничко животинче — било то коте, куче, папагалче или златна рибка и да го направите част от своето семейство. Директен контрол върху поведението на гадинката не съществува, но все пак и тя си има своя нрав, зодиакален знак и нужди, както останалите членове. Трябва да я храните, да се грижите за хигиената ѝ, можете да си играете с нея и да я учите на добри обноски и разни трикове.

При голяма натовареност и липса на свободно време съществува възможност да наемете учител за четириногия си другар. След като положите усилия за опитомяването му, ще може да се явявате на различни конкурси за любители на домашни животни. Ако пък занемарите отношението си към сиамското коте или малкото доберманче, скоро то ще започне да прави поразии, да създава безредие и в един момент ще се окаже, че само специализираната служба за животни (чували ли сте за общинска фирма "Зоомилосърдие" :-( ) е в състояние да излезе на глава с него.

The Sims: Unleashed предлага и 125 нови обекта, с които да правите живота на хората и животните приятен и удобен. Ще откриете всевъзможни джаджи за четириногите — хромирани подложки за сервиране на храна, шикозни кучешки колибки и прочие аксесоари. Не забравяйте, че комфортът на всяка персона е от изключителна важност и предразполага към позитивно отношение спрямо средата и семейството. Освен това са добавени нови възможности за професионално развитие и кариера в областта на ветеринарното лечение, кулинарията и образованието. Така да се каже, expansion-ът си е свършил работата отлично и феновете на поредицата пляскат доволно с ръце.

Що се касае до първоначалната ми неприязън при допира с измисления свят на The Sims, постепенно я преодолях и започнах да се забавлявам, опитвайки се да направя виртуалното си семейство щастливо и доволно. Тази игра е като семките — започнеш ли да цъкаш веднъж, не можеш да спреш с часове. И аз така си цъкам The Sims: Unleashed, независимо че графиката не е кой знае к'во, а звукът е направо отвратителен. Но нали затова си имам емпетройки...

Васко Чаворски

СИМУЛАТОР

графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		2 CD
издател	Electronic Arts / Maxis	
сайт	http://thesims.ea.com/	
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	



EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2003





Добрият стар F.A. Premier League Manger вече наистина стана тотален!

Футболните мениджъри винаги са били болна тема. Те винаги са събирали огромни тълпи както от почитатели, така и от антифенове. Най-забавното нещо е, че едни окачествяват този тип игри като най-яките, а други — като найгадните. Това само доказва тезата, че всичко във футбола е свързано с крайности. Както феновете на различните отбори се бият преди, след и по време на мачове, както футболните запалянковци винаги са се присмивали на тези, които не се интересуват от "коженото кълбо", така и почитателите на футболните мениджъри не понасят хората, които се отнасят с насмешка към подобен тип игри. Разбира се, това е логично — никой не обича да се ебават с вкусовете му.

За всички хардкор фенове мениджърският феномен е само един Championship Manager — те не признават нито други игри от този тип, нито се опитват да търсят алтернативи. Всеки един такъв задълбал геймър би трябвало да вдигне натежалата си глава от монитора и да забележи, че освен CM, скоро се появи нов футболен мениджър на EA. Според мен той е много по-як от творението на Sports Interactive, освен това и пичовете от фирмата-производител са направили един хитър маркетингов ход — сменили са името на серията от F.A. Premier League Manager на Total Club Manager. В това има доста здрав разум — осигурява на EA Sports една голяма свобода за изменения в стария стил на водене на отбора.

Като за начало

ще спомена, че в играта са включени всички английски, немски, испански, италиански, белгийски и много други лиги, дивизии и подлиги. В процеса на оформяне на мениджърския образ вече можете да избирате както държавата, от която сте, така и любимия ви футболист, любимия ви отбор, та дори и името на любимата си. Ще се зачудите за какво ли е нужна чак такава незначителна подробност. Но както се оказва, и това има значение — ако се скарате с приятелката си, личният ви морал спада, което се отразява негативно и върху духа на отбора. Този пример онагледява едно от нововъведенията в Total Club Manager — футболистите вече си имат лични взаимоотношения и в зависимост от тях мотивацията им расте или намалява. Те вече могат да се женят за приятелките си или пък да се сбиват по време на тренировки. Това е още една крачка напред към тоталния реализъм и прави новото творение на EA Sports още по-автентично.

Всички стари възможности за строене на допълнителни сгради, тренировки, управление на финансите на отбора, контролни срещи, тактически решения и т.н. са запазени, и дори доусъвършенствани. Вече ще можете да изграждате постройки около стадиона и да увеличавате капацитета им, ще можете да избирате какви реклами да има по трибуните и да привличате нови, по-надеждни (и естествено по даш-ни) спонсори.

Методът за управление на клуба

е познат на всички фенове на поредицата — седмицата си тече, а вие решавате кога да се намесите в клубните въпроси. Това става като влезете в менюто (тогава времето автоматично спира) и изберете желаната от вас опция. Голямо внимание ще трябва да отделяте за тренировки на футболистите си и разучаване на младежките селекции. Ти-

FOOTBALL MANAGER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Sports
сайт	http://www.totalclubmanager.com/
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



НАКРАТКО

Плюсове:

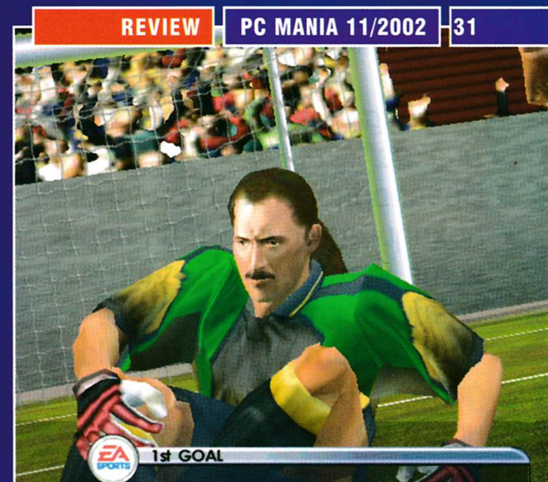
- Изцяло обновен енджин и стил на игра
- Добавени са нови опции за контрол над отбора
- По-голям реализъм
- Повече отбори, играчи и статистики
- Постоянен контрол над ситуацията по време на мач

Минуси:

- Енджинът на FIFA 2002 не демонстрира пълните си възможности по време на срещите







повете тренировки в Total Club Manager са много – можете да работите върху дрибъла, паса, защитата, тактиката, издръжливостта и още много други показатели на вашите играчи. Както и в други футболни мениджъри, и тук ще получавате оферти от други клубове за закупуване на ваши играчи, естествено и вие ще можете да се интересувате от трансфери чужди футболисти. Ако пък не ви се занимава с някои от аспектите на контрола над отбора, можете да го оставите на вашия асистент-мениджър.

Естествено, колкото по-добър асистент си наемете, толкова по-точни решения ще взима той. Това правило важи и за целия персонал, който можете да наемате – като се почне от масажист(к)ите и се стигне до отговорника за спринтовите тренировки.

Когато дойде моментът да проверите как се справят вашите момчета, а именно сблъсъка с друг отбор, имате няколко варианта. Можете да видите директно крайния резултат от мача – това е препоръчителна алтернатива само срещу супер слаби отбори, защото в този случай не можете да влияете на играта. Другият вариант е да проследите събитията в Text mode, където всяка атака ще бъде преразказвана. В някои случаи дори можете да взимате решение – примерно футболистът X е пред наказателното поле и вие можете да изберете или shoot или pass – от което може да зависи дали ще има гол или не! Третата и най-любопитна възможност е да изгледате целия мач. Така пред вас ще се разтъпчат 22-ма играчи, изрисувани с

енджина на FIFA 2002

Освен това вие постоянно ще можете да давате напътствия! С познатите бутони A, S и D ще можете да задавате на вашите играчи дали да влизат грубо, дали да подават или да шутират и т.н. Всичко това е перфектно, но единственият недостатък на този тип онагледяване на срещите е, че той демонстрира само част от възможностите на енджина на FIFA 2002 и не изглежда толкова красиво, колкото сме свикнали. Но EA Sports едва ли биха могли да интегрират цялата Фифа в Total Club Manager. Все пак това е един добър вариант, който със сигурност ще допадне на геймърите.

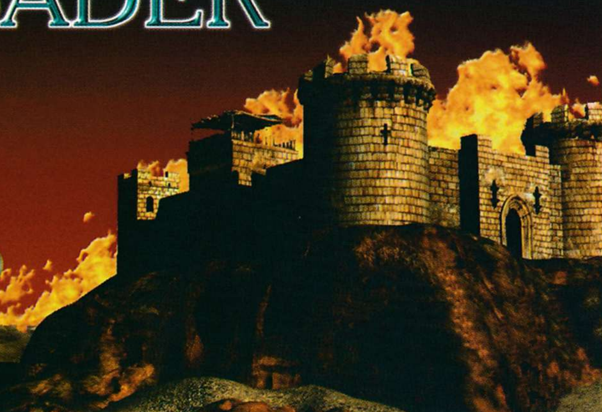
Графично, новото творение на EA Sports изглежда доста по-различно от предшествениците си. Всичко е доста по-разчупено и по-мазно. Това е визия на нещо ново – на изцяло нов продукт. Менютата и стилът на целия интерфейс са променени към по-добро и създават много добра атмосфера. Фоновите картинки не са просто снимки на играчи. Личи си, че те доста са пипани с Photoshop и изглеждат по-ефектно от преди.

Въобще цялостното графично оформление на играта е много добро, а това е важно качество за един футболен мениджър – все пак ще се взирате в монитора много денонощия.

Другият важен компонент в този ред на мисли е музиката. Небрежни и неангажиращи, леки електронни парчета бичат по време на вашите треньорски напъни. А ако не си падате по техно, спокойно можете да смените MP3-ките, намиращи се в директория Mp3. Изпълнители на траковете в играта на EA са групи като Pink Bomb, Justin Scott Dixon, JpJ и Bluefish, които лично на мен не ми говорят нищо.

За финал мога само да спомена, че според мен Total Club Manager е по-добрата алтернатива пред CM. Информативността, изобилието от статистики, показатели и играчи присъства и тук, но е гарнирано с много по-добра визия и по-качествен саунд. Не виждам причина Total Club Manager да не бъде определен като по-добрия мениджър... поне докато се появи Championship Manager 4. :)

Орлин Широв



"Господарю! Пустинята ви очаква!"

Безспорно кръстоносните походи са едно от интересните неща в учебниците по средновековна история. Експанжънът на Stronghold ви дава прекрасна възможност да си поиграете с живота на рицарите, тръгнали да "освобождават" Светите места



Пътят към Йерусалим не е никак лек, особено ако мъкнеш през пустинята тежки метални доспехи и няма какво да ядеш. Ако сравните броя на кръстоносците, геройски загинали в битка, с цифрата на рицарите, които са измрели от глад и изтощение из ислямската пустош, сами ще си направите правилния извод.

Историята в експанжъна Crusaders няма никаква допирна точка със сюжета на първия Stronghold. Всъщност наличието на фабула в новото творение на Firefly Studios е по-скоро минимално. Тя ще ви върне близо хиляда години назад във времето на рицарските набези в посока Божи гроб. В интерес на истината първият кръстоносен поход е единственият, който успява да постигне крайната си цел. Йерусалим остава под европейско владение повече от осемдесет години. Когато Саладин застава начело на огромните арабски армии, Светият град отново попада в мюсюлмански ръце. Резултатите от европейските победи по време на Първия и Втория кръстоносен поход биват заличени от триумфиращите ислямски орди. През 1189 г. Крал Ричард I се зарича, че ще възстанови европейските владения в Средния Изток. По време на Третия кръстоносен поход свирепата смелост на многочислените армии, предвождани от английския крал, му дава прякора Ричард Лъвското сърце. Да, но битки не се печелят само с кураж и смелост. Въпреки продължителната обсада армиите на Саладин удържат Йерусалим. Ричард е принуден да сключи мир.



Не си мислете обаче, че гореспоменатото има кой знае колко общо със събитията в играта, освен цифрите в календара. Имате на разположение четири кратки "исторически" кампании, в които евентуално можете да усетите мащаба на военните действия, водени през тази епоха.

Доста по-сериозно изпитание ще ви предложи режимът на игра, наречен "Crusader". Това си е чист skirmish от 50 последователни мисии, всяка от които е малко по-трудна от предишната. Ако ги бяха навързали и с някаква сериозна история, би се получила чудесна кампания, но в случая и самото желание да си премерите силите със следващия противник е предостатъчно, за да продължите до финала.

На мрежовата игра обаче е отделено подобаващо внимание. Имате на разположение огромно количество бойни полета, а ако по някакво чудо те не ви стигат, редакторът на карти е винаги на разположение. В битките могат да участват до осем страни, като вече имате и възможност да обменяте ресурси със съюзниците си.

Сигурно се чудите кога ще кажа нещо съществено за новостите в геймплея. Принципът на играта е абсолютно същият като в първия Stronghold и трудно мога да напиша кой знае какво без да се повторя с вече споменатото в брой 44 от декември 2001-ва. Добивате ресурси, набавяте продоволствия и се грижите за охолното съществуване на поданиците си. Осигурявате им стабилна инфраструктура, дебели крепостни стени, зад които да се скрият по време на вражеските посещения, и създавате боеспособна армия, която да се разправи с гореспоменатите недобронамерени ислямски индивиди, след което да им върне жеста. Не бива да забравяме и различните природни бедствия, от които няма да ви предпазят нито стените, нито войската, нито хитроумно поставените смъртоносни капани.



RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	GoD Games / Firefly Studios
сайт	http://stronghold.godgames.com
хардуер	Pentium 333 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

1 CD



има, но май ще е ви е по-забавно да ги откриете сами. Все пак ще спомена два типа от добавените арабски войски — конните стрелци и убийците. Първите са идеални за hit&run изпълнения — бързи и точни, способни да стрелят, докато се движат. Вторите пък с лекота могат да нанесат изненадващи и тежки поражения на зле подготвен противник — те преодоляват безпроблемно крепостни стени и са невидими за противника, докато не влязат в зрителното поле на някоя от единиците му.

Графиката на играта е същата неописуема 2D-прелест, позната от предишната част. Разбира се всички сгради са префасонирани, за да паснат на новия полупустинен терен. Звуците и музиката също са прекрасни, а любителите лингвисти ще бъдат зарадвани от арабската реч на пустинните воини.

Играта предлага само едно голямо потенциално разочарование — сградите и войските и на двете раси са абсолютно идентични. Може би ще кажете, че и европейските лидери биха могли да наемат арабски убийци, а аз ще се съглася с вас. Защо обаче пълководецът ви да върти ятаган и да носи чалма, а не да строи църкви и катедрали (вместо минарета и джамии) и да тренира кръстоносци? Де факто единствената разлика, която изборът на страна ще ви донесе, е в началните войски и външния вид на Lord-а.

Въпреки всички изброени недостатъци Crusader предлага страхотно пристрастяващ геймплей — както за любителите на сражения, така и за почитателите на мирното строителство. Ако сте сред феновете на оригиналния Stronghold, то в продължението ще намерите всичко вече познато плюс малко отгоре. Ако пък първообразът не ви е допадал, то е крайно време да поправите грешката си — все едно е дали ще почнете със Stronghold или ще пробвате направо приключенията на кръстоносците.

Борис Цветков





WORLD WAR II
PRISONER OF WAR™

CODEMASTERS AND WIDE GAMES PRESENT PRISONER OF WAR LOCATED AT STALAG LUFT AND COLDITZ

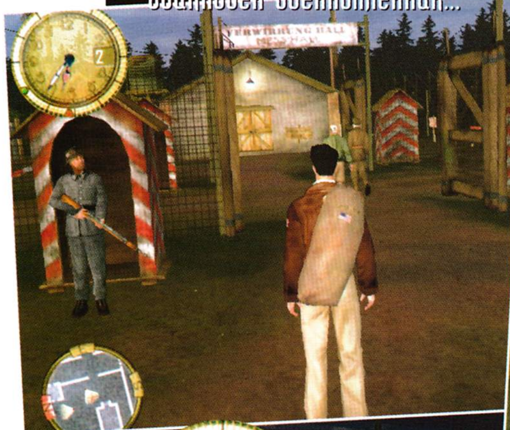
Да се опълчит срещу Третия райх, но не в ролята на супергерой, а като обикновен военнопленник...

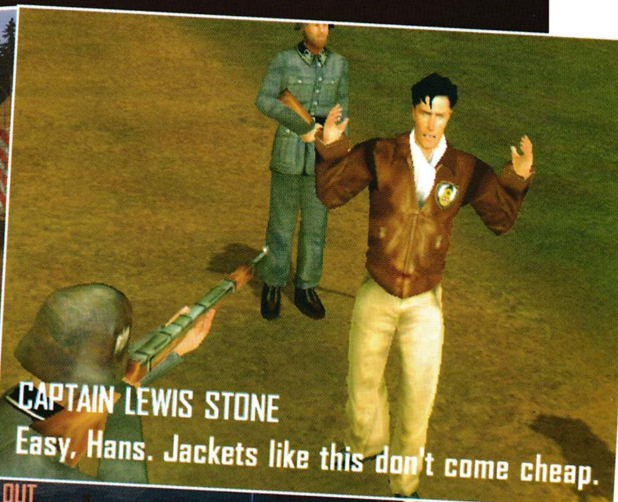
Вече не помните броя на дните, прекарани тук... Останало е единствено усещането за студ и влага, които се просмукват в костите ви... Мрачните нощи в самотната килия са били безброй, колкото са и опитите за бягство...

М-м-м да. Наистина е леко неприятно... Разочарованието от поредния неуспешен опит по пътя към свободата е убийствено. Има и няколко утежняващи положението факти, но нека ви вгорча живота с тях малко по-късно. ;-) Преди да си доставя това удоволствие ще ви изтъкна причините, поради които всеки път, когато се опитвате да заредите POW (Prisoner of War), бързо ще преосмисляте своето решение.

Да, играта е интересна, увлекателна или както там искате да го наречете. Но въпросът не е в това. Тя просто е различна! Нито една игра на тема Втората световна, за която се сетих, май не включваше подобна гледна точка. В POW сте военнопленник, който, забележете, НЕ прави всичко по пътя си на пух и прах. Играта залага предимно на ловкост и съобразителност.

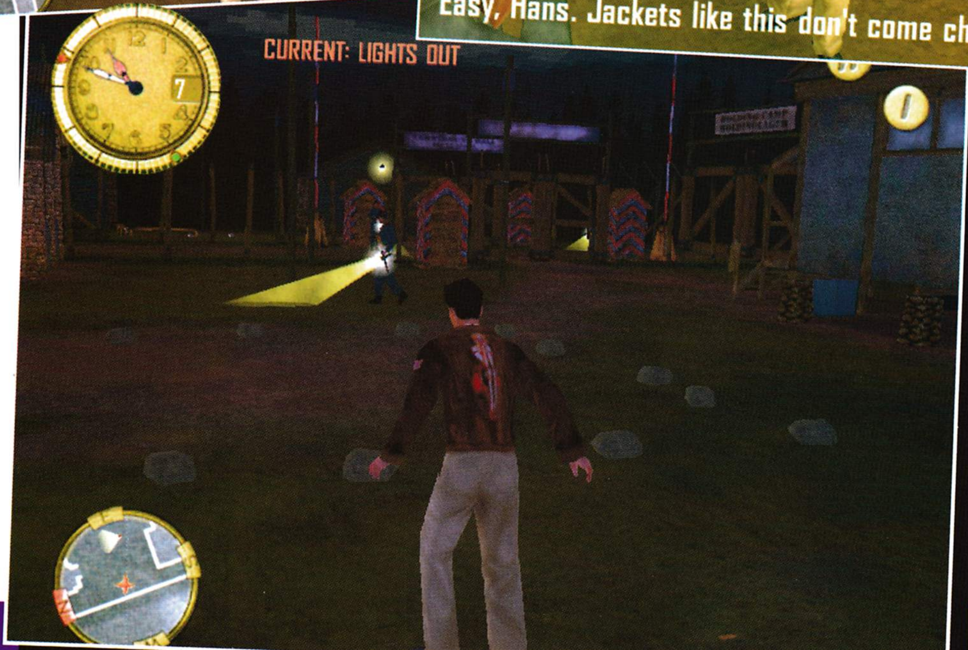
Вие сте капитан Стоун – военен летец на САЩ. По време на изпълнение на мисия самолетът ви е ударен. Спасявате се, скачайки с парашут... Или поне такава е идеята първоначално. За зла участ попадате в ръцете на германците. Задържан сте като военнопленник в немски концлагер. Сега мисията ви е не само да спасите света и да попречите на Хитлер да разработи ново супер оръжие, но и да го постигнете в сърцето на Третия райх.





Zoom In

Както се досещате, за да постигнете заветната цел, първо трябва да се измъкнете от лагера. Ако случайно вземете, че успеете, авторите са се погрижили да не задържите самодоволната усмивка на лицето си за дълго. Очаква ви още по-тежко бягство. Ще бъдете охраня-



ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Codemasters
сайт	http://www.codemasters.com/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

1 CD

вани в замъка Колдиц, където мерките за сигурност са на още по-непробиваемо ниво. Бягството от който и да било фашистки зандан, не е детска игра. Създателите хубавичко са се постарали да го осуетят. Тук отварям една скоба и споменавам, че настъпи дългоочакваният за мен момент да ви отчаям с подробности по темата ;-D.

Денят ви започва с проверка на военнопленниците. Ако не присъствате, естествено ще си го отнесете. Следва закуската, от която можете и да се скатаете. После още няколко досадни ежедневни рутини, част от които спокойно можете да пропуснете. Денят официално завършва с вечерната проверка на пленниците. В общи линии нещо като живота в родната казарма или поне така, както изглежда според разказите на очевидци. :-) За малкото изобретателно мозъче на нашия беглец обаче краят на деня обикновено е началото на поредния опит за незабелязано изнизване. Ако ви спипат в крачка, прекарвате нощта в килия. Можете да си отнесете и куршум, което пък автоматично ви изпраща при симпатичните мед. сестри... И да не пропусна една малка гадна подробност – има вероятност да загубите събрани вече предмети и да се налага да се сдобивате с тях отново... За да си ги върнете, можете да се възползвате от услугите на друг военнопленник, който е готов да подкупи някой пазач...

По пътя към

успешния завършек на бленуваното бягство

има доста пречки. Първо трябва да спечелите на своя страна другите обитатели на лагера, т.е. да им направите някоя и друга услуга, което включва идеята да се промъквате, разузнавате и откривате нови места. За тази цел има много методи и помощни тактики. Един от начините да добиете видимост до дадени обекти например е като се качите на някой стълб (естествено в най-тъмни доби – отделен въпрос е какво ще виждате ;-)). В друга ситуация може да се дегизирате и минете незабелязано. В повечето случаи обаче найудобно е да се промъквате по тъмно там, където не трябва.

Изкуственият интелект на дебнещите ви пазачи е на високо ниво, но не е непобедим. Можете да ги излъжете като хвърлите камък, за да привлечете вниманието им, или почукате по някоя стена, за да ги насочите към звука. Ако сте пред врата, можете да надникнете незабелязано през ключалката, за да не попаднете на неподходящото място и с гръм и трясък да се хвърлите в лапите на пазачите. Ако пък сте на някой ъгъл, можете да погледнете какво се случва от другата страна преди да се набутате в устата на вълка...

С времето играта става все поинтересна, тъй като ситуациите, в които сте поставен, се усложняват. Нивата са по-обширни, пазачите – повече, а от Стоун се изисква да е по-дързък, но и внимателен. В по-напреднал стадий ще ви се налага да се справяте с ключалки, да саботирате машини или в определен момент да ги ползвате като убежище.

Друга интересна подробност е, че можете да говорите с всички герои. Дори с пазачите! Въпреки че в повечето случаи последното е безполезно и просто си отнасяте няколко груби ругатни за смелата постъпка. Героите сами по себе си също са интересни. Всеки си има характерни черти и слабости. Авторите дори са се постарали да създадат и предистория за по-главните действащи лица. Тя не винаги е от първостепенна важност, но дава чувство за цялост и реализъм в света на POW.

Zoom Out

Графиката на играта е на приятно ниво, но не успя да ми събере очите. За музиката пък четох някакви невероятни суперлативи. Във въпросния текст се говореше за уникален динамичен саунд, който се променя в зависимост от ситуацията. Той подсилвал ефекта при по-напечени ситуации или пък ставал по-спокоен, когато няма заплаха и се изисква концентрация. Лично аз обаче така и не усетих тръпки на вълнение да разприсат тялото ми точно заради звуковото оформление...

Играта сама по себе си обаче е наистина интересна и достатъчно интригуваща, за да спечели фенове. Допълнителен плюс е и фактът, че са използвани исторически достоверни факти и места, където да се развива действието. Друго сериозно преимущество е, че можете да преигравате POW по различни начини и да извлечете максималното от геймплея. При това авторите са се постарали да ви улеснят максимално: в главното меню биват маркирани отделните ключови моменти, които можете да преигравате, щом веднъж сте ги достигнали...

Препоръчвам POW на всички, които си падат по невъзможните бягства и умуването над тях. Предполагам, че тя ще се хареса особено на феновете на Thief заради stealth-елемента... Ако обаче държите на боя, играта ще е голямо разочарование за вас.

Лили Стоилова

Divine Divinity не е поредният скучен и долнопробен клонинг на Diablo II



Трябва да призная, че бях предубеден към тази игра. Впечатлението, което Divine Divinity остави в мен през първите десетина минути, беше, че това ще бъде още един неуспешен опит да се изкопира култовото Diablo II. Впоследствие осъзнах, че съм сгрешил. Колкото повече играех, толкова по-надълбоко навлизах в един непознат, необятен и красив фентъзи свят. Divine Divinity успя да открадне доволно много часове от моето свободно време. Мога да ви кажа спокойно, че ви очаква нещо много по-различно от това, което си мислите, че виждате в първия момент.

Някога, в една далечна и отдавна забравена земя...

...хора, елфи, джуджета, орки, импове и човекогущери, обединили силите си и се изправили срещу страховития Лорд на хаоса и неговия легион от прокълнати магьосници. Армията на злото се ръководила от маг на име Ултринг, в чийто ръце се намирал Мечът на лъжите – унищожително оръжие, въплътило в себе си част от душата на тъмния лорд. Битката била дълга и изтощителна. Много герои намерили смъртта си на бойното поле. Но тяхната саможертва не била напразна. В момента, когато ситуацията изглеждала безнадеждна, един смел воин успял да убие Ултринг със собственото му оръжие. Впоследствие Лордът на хаоса бил изпратен там, където му е мястото – в пъкъла.

Но злото не било сразено напълно. Шестстотин години по-късно то отново ще се надигне и ще стовари гнева си върху расите, които го погубиха. Тогава единствената надежда за спасение ще попадне в ръцете на приключенец, белязан със странен божествен знак – във вашия герой.

Геймплей – смесица от Diablo II и Ultima VIII

Още със стартирането на играта ще забележите очевадните прилики с Diablo II. Дори и самите герои са представени и се избират по много подобен начин. Техните статистики са сходни с тези на колегите им, създадени от Blizzard – strength, constitution, agility и intelligence. Освен това трупат опит и изучават умения по един и същи начин. Въпреки това съчетанието на hack & slash геймплей с класическата атмосфера, задълбоченост и интерактивност, присъща на Ultima VIII, е идеално и крайният резултат е налице – Divine Divinity ще ви грабне веднага след като се впуснете в геймплея. Първото нещо, което ще забележите, е страхотната интерактивност. Почти всеки предмет, който се изтъркаля на пътя ви, може да бъде взиман, чупен, преместван (стига да имате необходимата сила) или комбиниран с друг. Едни от най-елементарните комбинации е смесването на различни елексири (подобно на последните части на Might & Magic) с цел изготвянето на нова, по-ефикасна магическа отвара.

Но да преминем по същество и поточно към легендарните юнаци, измежду които избираме своя главен герой. Те са шест на брой – мъжка и женска версия на воин, магьосник и крадец. Принципно разликата между двата пола е минимална и за дискриминация и дума не може да става. Тя засяга единствено първите две изучени умения.

Всеки тип герой разполага и с по едно специално движение – крадецът може да се промъква, магът – да разменя мястото си с врага, а воинът – да избива противниците си, завъртайки се мощно с оръжие в ръка. Едно от нещата, които съществено отличават Divine Divinity от Diablo II, е, че независимо от това с какъв клас герой сте започнали, винаги можете да изучавате и умения на другите класове. Така например един маг има възможността да се възползва от способността за увеличаване на защитата, присъща за воина.

Взаимоотношения

Всяко същество в света на Divine Divinity ще изгражда определено отношение към вас в зависимост от това по какъв начин се държите с него. Скàлата, по която се измерва неговото благоразположение, варира от минус 100 (враждебно) през 0 (неутрално) до плюс 100 (възхищение). Онези, към които се отнасяте добре, ще търгуват с вас на по-ниски цени и ще

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	CDV/ Larian
сайт	http://www.divinedivinity.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
3 CD







имат желание да споделят някоя и друга клюка. За сметка на това хората, които обиждаме и от които крадете, ще вдигат цените на стоката си или дори няма да искат да ви говорят.

Нека ви дам един малък пример. Представете си, че срещате паникьосан рицар, преследван от наемен убиец. Той ви моли за помощ и вие се съгласявате да го измъкнете от ситуацията, в която е попаднал. Но в един момент решавате да се заядете с него и започвате да му се подигравате. Тогава нещастният тенекиен воин ще се вбеси до такава степен, че вече няма да му дреме дали ще го спасявате или не. Така един от страничните ви куестове ще пропадне. И не си мислете, че ако безчинствате наляво и надясно, това няма да се отрази на репутацията ви, която ще върви ръка за ръка с вас до финалните надписи на играта. Ако много злодействате, можете да попаднете дори и в пандиза.

Целият свят в Divine Divinity е разделен на няколко гигантски карти. За да обходите една от тях с всички нейни местности и подземия, ще са ви необходими десетки часове. В това отношение играта също се различава от в общи линии не много просторните нива на Diablo II. По пътя си към победата ще минавате през ферми, замъци, разрушени селца, лагери на бандити, зловещи развалини и подземия. Ще се срещнете с близо 300 неутрални персонажи, с които ще можете да общувате. Естествено и оръжията, и броните няма да са дефицитна стока. Подобно на Diablo II ще се сблъскате със стотици видове предмети, някои от които могат да бъдат омагьосвани с цел увеличаване на потенциала им. Други пък ще ви превръщат в различни животинки – котки, жаби, паяци и т.н.

Графиката на Divine Divinity е старомодно двуизмерна, а перспективата – изометрична. Въпреки това Larian са постигнали истинско чудо на ниво детайлност. Ако се вгледаме по-внимателно в който и да било предмет, ще останете изумени от труда, положен от създателите в неговото изобразяване – от най-дребното стръкче трева до гигантските и непревземаеми замъци. Това впечатление обаче се разваля от лошо раздвижените персонажи, чието неадекватно поведение и дървеност някакси не пасват на иначе красивата графика.

Не на последно място трябва да спомена и убийственото чувство за хумор, с което ще се сблъскате в играта. Larian са се погрижили да измислят изключително забавни описания и характеристики на героя ви и вашите умения. Ето например какво пише срещу началните характеристики на един маг: *"Хилави и възрастни дами успяват да ви размажат на канадска борба. Освен това имате проблем с повдигането на оръжието – по-добре го оставете да се бие само...."* Голяма част от диалозите в играта са написани в горе-долу същия ироничен стил.

Сигурен съм, че тази игра ще намери както силни отрицатели, така и верни фенове. Но нека тези, които са готови още сега да я захвърлят, да ѝ дадат поне малък шанс да се докаже. Ако не друго, то Divine Divinity е поне един много приятен микс от Diablo II и Ultima VIII.

Владимир Тодоров

EARTH 2150 LOST SOULS

Побързайте, защото времето на земляните изтича...

Годината е 2150-та, денят 7-ми декември. След няколко часа нашата любима планета Земя няма повече да съществува. За да разберете историята на Earth 2150: Lost Souls – третата част от трилогията Earth 2150, трябва да се върнете няколко години назад в сюжета. Разрушителните войни между Euroasian Dynasty и United Civilized States нанасят непоправими щети на нашата планета. На всичко отгоре серия от атомни експлозии поразяват полярните шапки на Земята и променят орбитата ѝ около слънцето. Моретата застрашително се надигат. Метеоритни дъждове заливат повърхността на "синята" планета.

Известни учени от Lunar Corporation – отдавна забравена колония на земния спътник, първи разкриват истината за приближаващата се катастрофа. Според техните изчисления разстоянието между Земята и Слънцето ще се увеличи със 17 процента през следващите няколко години и това ще доведе до невероятни катаклизми. Животът на Земята ще стане невъзможен за всяко създание на въглеводородна основа. Единствената надежда на човечеството е да се пресели на "червената" планета Марс.

Втората част от трилогията се нарича Earth 2150: The Moon Project описва самото преселение на земляните на Марс. Lunar Corporation разработват секретен проект, наречен "SUNLIGHT". Той е успешен и по-голямата част от човешката раса се спасява, намирайки нов дом на четвъртата планета в слънчевата система. Хората, които изоставени на Земята, се наричат Lost Souls (изгубени души). Но нашите герои не се предават лесно. Те искат да отмъстят на онези, които ги оставиха да умрат на родната им планета.

Както виждаме историята на играта е повече от заплетена и увлекателна. В тази част от трилогията расите са три – Euroasian Dynasty, United Civilized States и лунатиците, ъ-ъ-ъ грешка Lunar Corporation, тоест потомците на руснаците, американците и лунните колонизатори. Разработчиците препоръчват първо да се играе с руснаците след това – с колонизаторите и най-накрая – с американците. Това и аз ви го препоръчвам, за да можете да разберете историята напълно. Всяка от трите групировки си има свой персонаж и вие командвате от негово име. За жалост обаче тези герои не се появяват често на бойното поле.

Но стига съм ви занимавал със сюжети и герои. Да минем по същес-





REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Strategy First
сайт	http://www.strategyfirst.com
хардуер	Pentium 333 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

2 CD



тво. Earth 2150 Lost Souls е триизмерна стратегия в реално време, като вашата основна цел в играта е да смачкате врага и да му заграбите ресурсите, за да можете да съберете повече суровини за изработване на совалките, с които ще трябва да се махнете от загиващата Земя.

На оръжие

За целта всяка от "расите" (пиша "раси" в кавички, защото в тази игра всички са хора, а и цветът на кожата им не си личи :-)) има смъртоносен набор от оръжия. Ще започна с Euroasian Dynasty. Както винаги, руснаците наблягат на традиционното – осъвременени танкове по земята, свръхтехнологични хеликоптери във въздуха, подводници и кораби под вода. И не си мислете, че армиите се състоят от еднообразни единици. В Lost Souls всички единици си ги конструирате сами на базата на вече рисърчваните оръжия и шасита. Малко се отклонихме от темата за руския арсенал в играта, но нищо. Та ED нямат много мощни единици, защото братушките наблягат повече на традиционните огнестрелни оръжия, отколкото на енергийните. За компенсация руснаците притежават най-мощното оръжие за масово унищожение – атомните ракети.

Колонизаторите, за разлика от руснаците, са оборудвани почти изцяло с енергийни пуцалки от типа електрошоков заряд. Останалата част от арсенала на лунната корпорация се състои от различни видове ракети. Единиците на LC са изключително силни, но бавни и уязвими при нападения от въздуха. Понеже повечето от юнитите на колонизаторите се плъзгат над земята или направо си летят, те нямат нужда от водни единици. И LC си има оръжие за масово унищожение – това е Weather Control Center. Звучи ви познато, а? Всъщност геймката наистина много прилича на C&C по отношение на интерфейса, строенето на сгради и производството на единици. Но това не пречи играта да бъде хубава, даже според мен Lost Souls е много по-добра от C&C поредицата. Но това е друг въпрос.

Най-накрая идва ред на UCS или United Civilized States. Честно да си кажа, UCS са най-силната от всички групировка. Повечето ѝ единици са mech-ове и то не само обикновените двукраки – във въоръжението на американосите фигурират и малки паякоподобни бойни машини с по шест крака. Едно нещо е сигурно – господството на UCS във въздуха е неоспоримо. Изтребителите и бомбардировачите на янките са страшно оръжие, особено ако вече сте разработили плазмената бомба. А като заговорихме за плазма, трябва да кажа, че тя е може би най-мощното наземно и въздушно средство за унищожение в цялата игра. На всичкото отгоре американците разполагат още и с мощни ракети, 105-милиметрови оръдия и 20-милиметрови минигънове. А, за малко да забравя за тяхното "голямо БУМ" – плазмената артилерия. Тая пушка не само е силна почти колкото атомните ракети, но е и много, ама много далекобойна. Единственият кофти момент при тази фракция (и слава богу) е, че се развива изключително бавно заради скъпите ѝ технологии.

Малки особености, а може би и недостатъци...

Ще забележите, че в играта няма нито една пешеходна единица – всичко е само машини. Липсата на каквито и да е кашици обаче не трябва да ви учудва много – все пак Земята вече е твърде близко до слънцето. Друго интересно хрумване на разработчиците са тунелите. Можете да строите катакомби из цялата карта. Те са много полезни защото, ако ви се заобикаля някоя голяма планинска верига, винаги можете да минете под нея.

А сега идва ред на недостатъците: на първо място геймката е прекалено трудна и второ – една мисия трае средно по час и нещо, без да броим преигравания. Не че не обичам трудности, но това е прекалено.

За графиката и звука нищо лошо не мога да кажа. За мен това е една от най-красивите 3D стратегии. Звукът и музиката са направо фантастични, а докато громите вражеските пълчища, ще се лее размазващ хард-рок.

И като за край ще добавя още нещо: побързайте, защото времето на землянните изтича...

Христо Танушев



CONFLICT: DESERT STORM

Вие сте от най-добре обучените, екипираните и организирани специални части в света. Какво ви пречи да сритате задниците на лошите?

Като се замисля, стигам до извода, че живея в що-годе мирно време. През моя кратък период на съществуване не е имало нито една война на територията на България, а се надявам и че няма да има. Опитайте се да си представите живота си, ако недай боже стане някой гаф и се озовете на фронта или пък една сутрин се събудите и видите блока отсреща да гори в пламъци, а съседите ви — разпръснати на парчета по тротоара.

Някои хора обаче харесват войната или поне обичат да се вживяват в ролята на командоси. Все пак всеки е имал пластмасов пистолет в своята ранна детска възраст и е дебнел жертвите си, скрит зад дивана или леглото. Но едно е да играем на 3D-шутъри или пък да се правим на войници в махалата, а съвсем различна е истинската и смъртоносна война. Други хора пък обичат да правят пари от нея като я пресъздават във филми и компютърни игри. Това са най-вече американски фирми, които за съжаление не пропускат да добавят задължителната доза патриотизъм, с който могат да ви отегчат до смърт.

Conflict: Desert Storm също е посветена на войната. В нея става дума за събития, станали реалност преди около 12 години, които, за жалост, може да се повторят "на живо" в следващите няколко месеца. Действието се развива през недалечната 1990 година, когато около

300 000 иракски войници нахлуват в Кувейт

Това е началото на "Войната в Залива" и операцията с кодово название "Пустинна буря". Още в самото начало антииракската коалиция сформира свои ударни екипи, които да действат без много шум. Тяхната задача е да унищожават стратегически обекти на противника. За тази цел на едно място се събират елитните британски части SAS и американските Delta Force. Вашата група ще се състои от четирима перфектно обучени войници, всеки от които е тясно специализиран в дадена област. А ето и малко инфо за всеки от тях:

Брадли

е лидерът на екипа. Той борави умело с всякакви видове пушки и пищаци. В определени ситуации може да извика на помощ самолети, които да извършат въздушно нападение. Хладнокръвен и спокоен, той умее да преведе своите бойци през всяка напечена ситуация.

Фоли

е снайперистът в групата. Той е на "ти" с всяко оръжие от този клас — от H&K PSG-1 и Barett M82 "Light Fifty" до самия смъртоносен руски Dragunov. Фоли е способен да свали от огромно разстояние всеки появил се враг и да предизвика паника сред редиците на лошите "чичковци".

Конърс

е огромен и мускулест тип, който си служи изцяло с тежкия тип оръжия. Той безпроблемно използва картечница M60, мотаейки се на бойното поле. Унищожаването на бронирани превозни средства е един от неговите специалитети. Той е прословут със своята точност и разрушителност.

Джонс

е експерт в операции, свързани с проникване и разрушаване. Любимите му оръжия са MP5-SD — автоматична пуцалка със заглушител, която ще ви гарантира, че няма да събудите вниманието на войниците около вас. Освен това той е екипиран и с противотанкови мини и пластични експлозиви C4.

След като имате на разположение тези четирима рамбовци, не знам какво още може да ви се прииска, за да изпълните трудните операции. Играта е ориентирана главно към екшъна, но в нея можете да срещнете



STEALTH ACTION

графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Pivotal Games / Sci	
сайт	http://www.conflict.com/	
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	







моменти, които напомнят на Ghost Recon или Delta Force. Хубавото е, че работите в тим от четирима човека, които можете да управлявате. Това става по два начина. Първият е да командвате един от войниците и с него да давате заповеди на останалите — къде да ходят, в коя посока да зяпат, дали да ви следват постоянно, дали да са готови да застрелят всичко, което помръдне, дали да се придвижват приклекнали или пък да пълзят... Ако пък искате да сте сигурни, че поръченията ви ще бъдат изпълнени 100-процентово, можете да управлявате всеки един тип поотделно.

Вашите командоски умения ще бъдат тествани по време на цели

петнадесет мисии

Задачите са сравнително интересни, но някои от тях доста приличат една на друга. Струва ми се, че създателите на Conflict: Desert Storm не са се постарали достатъчно, за да успеят да задържат вниманието на геймърите. Мисиите не пращят от оригиналност, но все пак какво може да се очаква от толкова експлоатирана тема. Ще има операции, в които ще трябва да спасите войник от вашите "мега спец" части, попаднал в плен на "брадатите". В други пък ще се наложи да взривявате танкове, ракетни установки, радари, самолети, резервоари с гориво и още какво ли не. Общо взето на вас се пада най-мръсната работа.

След успешно изпълнена мисия ще наблюдавате израстването във военната йерархия на всеки един от вашите четирима солджъри. Те дори ще получават медали. Ще можете да разглеждате и характеристиките на всеки един от тях. Например колко хора е избил Джонс по време на последната задача или пък колко "мозъка" е пръснал Фоли.

За малко щях да пропусна да ви кажа, че играта предлага с много готин трейнинг. В никакъв случай не го пропускайте. Освен че ще овладеете използването на най-нужните копчета и че ще се научите как да боравите с повечето оръжия, там ще отработите и умението да командвате екипа си. Ще бъдете обучаван от истерично крещящи сержанти. Ако усилите малко повече звука на PC-то си, можете да умрете от смях, докато слушате как ви се дават заповедите и как бивате юркани от "старото куче".

По време на мисиите ще се насладите на голямо разнообразие от оръжия и бойни машини. Те са най-вече руски, американски и британски. Туктам може да се срещне и някое немско пушкало. Има доста видове реално съществуващи и добре пресъздадени в играта танкове, изтребители, хеликоптери, APC-та и други.

Графиката е подобаващо добра. По време на игра ще можете да се насладите главно на пустинни гледки — все пак става дума за операция "Пустинна буря". Често ще се сблъскваме с пясъчни урагани, които доста затрудняват виждането ви. Цикличното сменяне на ден и нощ присъства и тук. Ще се натъкнете и на пустинни кервани, може да видите дори и стада от скитащ добитък. Като цяло играта е доста детайлна.

След множеството тактически триизмерни игри от този тип, които сме виждали, Conflict: Desert Storm не може да изненада с нищо ново. Но пък не е задължително да си новатор, за да се харесаш на хората. Тази игра няма да пожъне невероятен успех, но пък и едва ли ще изгние по рафтовете на някои магазин. Бих я препоръчал на всеки, който иска да се помотае в пустинята, да избие някой друг брадат ориенталски душманин, да взриви танк или APC и да стане герой, спасявайки своите другари от лапите на кръвожадните врагове.

Асен Георгиев

Нещо като напълно три-измерен Sudden Strike

FRONT LINE ATTACK
WAR OVER EUROPE



Игрите за Втората световна война са доста популярни напоследък. Безспорно доказателство за това са хитове като Medal of Honor: Allied Assault, двете части на Sudden Strike, Commandos 1 и 2 и много други. За някои хора геймките на подобна тематика са болна тема. От това са се поучили хората от EIDOS, издавайки Front Line Attack: War Over Europe.

Дали заглавието ще е следващият Sudden Strike или не? Играта наистина има своите достойнства, но ще измести ли въпросния титуляр в сферата на фронтовия реализъм от сърцата на феновете? Отговорите на тези въпроси тепърва предстои да намерим.

Сигурно вече сте се досетили, че става въпрос за стратегия в реално време. Front Line Attack е отроче на поляците от Zuxxez Interactive и е хибрид между две доста сполучливи игри – Sudden Strike и Earth 2150, която, между другото, също е тяхно творение.

Действието на играта се развива по европейските фронтове. Имаме на разположение три кампании - с нацистка Германия, славната Червена армия и съюзническите сили. Всяка страна разполага с по две мисии и някоя и друга бонус задача. Не се лъжете обаче от броя им. Мисиите имат много подмисии, пък и хич не са лесни на по-висока трудност. Продължителността им не е по-малка от задачите в Sudden Strike. Можете да играете, с когото си поискате, но първо трябва да минете основната тренировка (с немците). Мисиите в играта пресъздават реални, а не измислени, събития от Втората световна война – битката за Франция, защитата на Москва и др. Задачите на всяка карта са по няколко, а самите мисии са издържани в типичния Sudden Strike стил, тоест имаме на разположение определено количество войски (обикновено ви се дават и подкрепления), можете да нанасяте някоя друга бомбардировка или пък да използвате разузнавателен самолет и не можете да строите сгради или нови войски. Част от мисиите са подплатени с филмчета в ретро стил, благодарение на които да разберете какво точно се случва.

В Skirmish-режима и мултиплейъра нещата стоят по съвсем различен начин. Типовете на игра са познати ни от Earth 2150 разновидности: Uncle Sam (през определен период от време получавате даден кредит и не събирате ресурси), Kill enemy commander, Free for all... Можете да строите бази, да събирате ресурси и да трупате армия. Интересното тук е, че войските ви не излизат от специалните сгради, а се появяват от така наречените appearance points. За да ги ползвате, трябва да се доберете до тях със своята армия. Внимавайте, защото и противникът може да ги превзема като вас. Намират се по краищата на картата и от тях се снабдявате не само с армия, но и със сгради (те идват под формата на камиони, които "поставят" постройката на определеното от вас място). Също така оттам идват бомбардировачите. Трябва да внимавате коя точка сте активирали. Ако не сте подбрали точната позиция, камионът, идващ с подкрепления, може да мине направо през вражеската база и да

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EIDOS Interactive/Zuxxez
сайт	http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/frontline_attack
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM

PC CD ROM
2 CD









му се случи случка. Really point-ове няма. Всъщност има само един, който се определя с натискането на "J".

Бойните части

се делят в две основни категории: танкове и пехота. Бронираните машини на различните държави коренно се различават една от друга, което обаче не може да се каже и за войниците. Например танковете на таварищите са по-скорострелни от тези на швабите, но с по-малка огнева мощ. Иначе имате шест вида пехотни единици и още един (автоматчик), когото получавате благодарение на закупеня противопехотен камион-транспортьор. Също така, ако поръчате парашутен десант, направо можете да определите къде да бъде стоварен. За съжаление пехотинците нямат толкова много функции като в Sudden Strike 2 – можете само да им наредите да залегнат и по този начин да ги превърнете в по-трудна мишена за противниковите стрелци. Трябва да се грижите и за амунициите, защото никак не е приятно те да ви свършат в най-напечения момент. Допълнителни боеприпаси се набавят от определени сгради (Ammunition Dumps), а камионът, който ги докарва, се вика само с натискането на "Y".

Превземането на МПС-тата също е важен момент в играта. Ако например някой ваш снайперист започне яростно да стреля по леко защитен камион, той би могъл да застреля шофьора, след което имате възможност да завземете камиона с двама-трима ваши бойци. :-) За съжаление този номер не важи при танковете, които са с доста по-тежка броня и са неуязвими за снайперистите. Все пак и те понякога могат да бъдат превзети след някой по-силен и точен снаряд. Имайте предвид също, че когато искате да управлявате дадено превозно средство, независимо дали си е лично ваше или завзето от врага, ще ви трябва достатъчно екипаж, за да може не само да се движи, но и да стреля и изобщо да извършва ефективно всички свои функции. Единственото малко странно нещо в този случай е, че всеки вид пехотинец може да управлява което и да е МПС.

Друго интересно нещо в играта е наличието на цикъл ден/нощ, който не е добавен само за красота. След залез слънце спокойно можете да изгасите осветлението на базата си и по този начин да я направите почти невидима за врага. От друга страна обаче, единиците имат по-малък обсег на видимост и действие през нощта.

3D графичният енджин на играта се нарича Earth-3. Държи се доста прилично. Когато наблюдавате картата отдалече, всичко си е идеално и на шест, но когато доближите камерата до някой пехотинец, гледката може и да ви потисне малко. За сметка на това обаче танковете изглеждат доста добре. Теренът подлежи на деформация – по време на битка изстрелите правят кратери и събарят дървета. Звукът е почти перфектен – гърмежите, свистенето на сваления самолети и говорът ще ви накарат да се почувствате почти като на война. За съжаление обаче единиците не използват собствените си езици, както е в Sudden Strike 2. AI-то остави в мен доста противоречиви чувства. Може да ви удари там, където най-малко очаквате, но в други случаи прави наивни и глупави грешки.

С какво мога да завърша? Ако сте любител на игрите за Втората световна война, то Front Line Attack: War Over Europe е на един площад "Славейков" разстояние.

Кирил Илиев

EMPIRE EARTH
THE ART OF CONQUEST

Една от най-благодатните теми за създаването на интересни стратегии е съществуването на прекалено разраснали се държави, които претендират за имперски статут. По стечение на обстоятелствата някои народи успяват да избият рибата и да установят регионалното или световно господство за определен период от време. В сравнително кратката няколко хилядна човешка история титлата "империя" е била давана на много нации. От древните римляни до "братушките" с тяхната огромна държава – почти всеки е имал своя златен век и период на доминация. Игричките, посветени на тази тема, не липсват. И все пак тези, обхващащи по-фундаментален отрязък от време и пространство, не са чак толкова много. В тази графа попадат неповторимата класика Civilization, различните вариации на тема Age of Empires и скорошната напълно триизмерна реално-времева стратегия Empire Earth, която се сдоби с хубавичък експанжън, носещ звучното име The Art of Conquest.

Забележителното на настоящото продължение (както и на оригинала) е, че

предлага страхотно разнообразие

Цялото действие се разпростира от каменната ера до близко-далечното космическо бъдеще. При това периодът е насечен на около петнадесет епохи. Вградените кампании ви предлагат сравнително разнообразни истории – къде повече, къде по-малко в допир с реалността. Вариациите на тема "управлявай нация и открий нейните силни страни" са далеч повече от редовни класики като Древния Рим и Викторианска Британия. В Empire Earth можете да се сблъскате с практически всички държави, оставили повече от "десетина" страници в някоя от съвременните енциклопедии (КБЕ, Britannica). А за да стане картинката пълна, играта съдържа и елементи, посветени на идните столетия.

Така-а-а.... Най-важната част от новостите в експанжъна е допълнителната епоха Space Age. Както и се разбира от името, този период от човешката история е посветен на космическите ни бъднини. Времето, в което би трябвало да се развива, е 2200 г. Китай се е развихрил още преди едно столетие и така се е родила нова свръхдържава: Обединената федерация на Азиатските Републики. Освен това животът на Марс е станал реалност. Червената планета е тераформирана и се превръща в свят, изхранващ човечеството. Скоро различните интереси влизат в конфликт и на нас ни става интересно...

Е, за да не стане положението прекалено футуристично, в Art of Conquest са добавени и две кампании от миналото. Едната е посветена на ранния Рим, а другата на американско-японския сблъсък от Втората световна война.

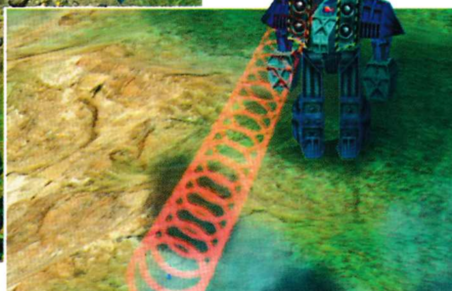
По отношение на



REALTIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Mad Doc Software / Sierra
сайт	http://www.empireearth.com/
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM 1 CD





материалните части

играта е донатъпкана с няколко нови сгради (космически бойни кули, звездни докове и т.н.) и чудеса (орбитална космическа станция). При единиците експанжънът добавя само няколко допълнителни солдати. Повечето от тях са специфични за всяка държава. Едно от заслужаващите внимание нови неща е шпионският сателит, произвеждан в основната постройка. Той може да бъде конструиран от всяка нация. Машината е от класа на летящите разузнавателни гадини и е достъпна още в Digital Age (няколко епохи преди края). Друг приятен елемент е и старфайтърът, вкаран в годините след 2200-та.

Иначе в играта е запазено цялото многообразие. Отново има каквото ви душа желае: от варварина с брадвата през рицаря с меча до роботизираното чудовище със смъртоносните лазерни чифтета. Едно от другите хубави неща, свързани с комплектоването на войските, е броят на единиците. Ограниченията присъстват и тук, но допустимите размери на армиите са си направо впечатляващи. Така че онази допълнителна дванайска хидралиски, необходима за новата ви тактика, е налице. :-)

Е, всичко това си има и малък недостатък. Ако си падате по творческия хаос, имате съвсем реална възможност да изтървете положението. Шансът да забравите част от танковете си по околните полянки е наистина голям. Неприятно е, но при игра в някоя от кампаниите ще са необходими поне пет минути, докато успеете да извършите пълната проверка на своите легиони. В някои случаи атаки от няколко страни могат да накарат ваша милост да си спомни с тъга за времето, когато всички стратегии си бяха походови. А ако по принцип играете на отделни мисии извън сценариите, силно препоръчителната тактика е блиц кригът (това е нещо като популярния ръш, но измислен от хитлеристите доста преди StarCraft :-)). За съжаление, ако изтървете нещата в началото, има доста голям шанс да закучите положението до неузнаваемост. Компютърът действа агресивно и при ниско ниво на трудност. Той се разпростира и намножава с невероятна бързина. Изкуственият интелект е тъп, упорит и с двадесетина пъти по-бърз от органичните ни процесори. Я сте станали да си сипете една чаша вода, я е окупирал всичките ресурси на картата. И като става въпрос за

минусите

нека да продължа – както и повечето класически експанжъни, The Art of Conquest не е нанесъл никакви съществени корекции в основната структура на играта. В резултат това всички минусчета от оригинала са си оставени. Едно от най-фрапиращите неща е графиката. Според мен играта е от онези странни изпълнения на триизмерната графика, които приличат повече на някое безумие от времето тоталитарната скулптура (какво ще кажете за паметника пред НДК...?). Образно казано, заводът за целите проводници се е развихрил с пълна сила. Погледнати отблизо, всички единици и сгради са далеч от желания идеал. Правоъгълниците, от които са съставени, са си направо отчайващи, а детайлите са малко.

Най-стряскаща е визията на малките "филмчета", обясняващи действието. Дори при най-високите възможни графични опции говорещите човечета напомнят на сплескани картонени фигурки. На всичкото отгоре цветовете, които са използвани, едва ли са повече от 20. Сигурно тъмният субект, разработил графиката, или е бил с орязан бюджет, или с хроничен махмурлук. Особено забавно е зеленото, напомнящо на един-два силно канцерогенни агента.

Е, въпреки пълната дизайнерско-екзистенциална криза Empire Earth успява да грабне вниманието. Усещането е като да играеш добрия стар Fallout (1 и 2): дървената графика ще се забрави след по-малко от двадесет минути джиткане. Действието може да бъде наистина интензивно и въвличащо.

Казано с други думи, Empire Earth не е от игрите, които могат да се поемат на час по лъжичка. А пък The Art of Conquest е един хубав add-on: предлага достатъчно нови неща, способни да залепят преданите фенове. Няколко допълнителни седмици хронично асоциално поведение няма да се разминат на хората, докопали тази стратегия.

Сергей Ганчев

Ама защо издават такива игри, кой празноглавец ги създава? Питам аз и отговор не искам...

Snowboard Park Tycoon

Всеизвестна е моята страст към tycoon-ите и точно тя ме накара да подходя с интерес към новия съвместен проект на Activision и CatDaddy. Запазил съм приятни спомени от други геймки на тандема — Ski Resort Tycoon II и Golf Resort Tycoon. Затова и разочарованието, което смаза геймърските ми очаквания, е изключително неприятно.



Изхождайки от заглавието, очаквах Snowboard Park Tycoon да ме отведе високо в заснежените планини, където да построя най-прекрасната писта за сноуборд на света. Но не! Озовах се на място, наистина с алпийска атмосфера, но уви, пресъздадена чрез тар-нати планински текстури и спрайтнати ръбати борчета, поставени в редичка. И това бе

най-грозната писта под слънцето

Ще поема дълбоко въздух, ще запуша нос и ще направя опит за представяне на играта, като не обещавам, че ще бъда безпристрастен и обективен.

Snowboard Park Tycoon предлага два режима на игра — Action и Career.

TYCOON		
графика	[rating bar]	PC CD ROM 1 CD
звук	[rating bar]	
геймплей	[rating bar]	
общо	[rating bar]	
издател	Activision / CatDaddy	
сайт	http://www.catdaddy.com/	
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	

Първият ни доближава до основната идея за tycoon-а като жанр — аранжирането на сноуборд писта. Имаме на разположение набор от съоръжения, обекти и функции, обединени в пет групи. Две от тях са за промяна на терена, посредством заскрежени хълмчета, бабунки, паднали борчета, замаскирани със сняг скали и разни други причудливи алпийски образувания. Има и такава за поставяне на рампи и релси. Последната група предлага посложни за преодоляване препятствия — останки от самолети и покриви на заснежени колиби. Дотук добре, но уви, разработката е постна и възможностите на геймката са ограничени. Няма какво повече да правите, освен да пуснете доброволец, който да тества създаденото от вас трасе. И ако до момента сте стискали зъби и сте успели да преглътнете грозната графика, то в този момент едва ли ще имате сила да понесете допълнителния визуален терор. Защото е неприятно и потискащо да джиткаш на фона на конзолна пикселизация и от цялата тая работа по създаването на място за зимни наслади да няма никакъв фън.



Activision са се опитали да замажат очите на геймъра и са поместили в Trash-секцията пет предварително зададени сценария, при които би следвало да се пускате на различни по трудност и оформление писти и да съберете максимален брой точки за преминаване в следващо ниво. Е, аз нямах нерви да отключа нито едно от предизвикателствата — вече ви споменах, че разполагам с ограничени възможности за понасяне на естетически изтезания.

Капак на измамата е псевдоразнообразието в Career режима, дублиращ току-що описания с допълнителни мисии и предизвикателства. Е, звучат примамливо с кретенските си цели — да счупите 206 кокала от крехкото си тяло за 2 минути, да целите със снежни топки разни мишени, докато карате борда и още подобни такива смахнати неща. Но как да се прежаля за повече от едно-две спускания, след като установих, че мога да се движа нагоре по склоновете и да се въртя в кръг сякаш съм котка, която гони опашката си. Подобни алогизми направо ме влудяват.

Не ги разбирам аз подобни нелепи геймки, издадени от фирми с големи имена. Къде ми е удоволствието, къде ми е кефът и кой ще ми върне парите, хвърлени на вятъра? И както има комисия, която определя гледаемостта на филмите (виждали сте ги ония кръгчета с цифри на гърба на видеокасетите), така трябва да се въведе подобна инстанция и за игрите! Ако съществуваше, тя със сигурност щеше да е на моето мнение. Snowboard Park Tycoon не става за геймене — тя не носи наслада, а само разочарование.

Васко Чаворски

В Ирак вече всичко е наред. Да се готви Куба. Забравих само да спомена, че годината е 2009-та...

Tom Clancy's

GHOST RECON

ISLAND THUNDER

TACTICAL 3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Red Storm Entertainment/Ubi Soft
сайт	http://www.ghostrecon.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM, 3D Video
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

Island Thunder е най-новата добавка с мисии към отрочето на Том Кланси Ghost Recon и неговата фабрика за военни игри. Точно година след излизането на оригиналния Ghost Recon е време и за втория пакет мисии, включващ този път осем нови сингълплей нива плюс пет мултиплейър полесражения.

Годината е 2009-та. Фидел Кастро е умрял от естествена смърт, а неговият Остров на свободата се тресе от безредици и метежи, след като в страната се провеждат първите свободни и демократични избори от 50 години насам. В този час кой друг, освен храбрите американски командоси, сериозно загрижени за тютюневите плантации и буретата с ром в мазетата на партийните почивни станции, ще се притече на помощ на братския кубински народ...? Еми никой друг, както става ясно след по-малко от пет минути, прекарани с Island Thunder. Ползвайки се със статута на миротворци, те всяват ред и спокойствие в душата на средния кубинец. Какво тук значат някакви си бунтовници и убийства, щом е за благородна кауза?!

Геймдизайнерите на Том Кланси са онези хора, които съвестно пресъздават реалната участ на боеца и наблягат повече на тактическия елемент, отколкото на безпричинното кръвопролитие. Все пак Ghost Recon е наследник на популярния Rainbox Six. Основната разлика е улесненият начин за водене на битки — играчът повече време ги води, отколкото ги планира. В Ghost Recon мисленето и чакането са преместени там, където им е мястото — на бойното поле.

Island Thunder е трудна игра, дори много трудна. Ако искате просто да постреляте на воля за половин час между ходенето на училище и домашните, просто забравете. Подобно на предишната добавка Desert Siege, появила се през пролетта, Island Thunder променя коренно условията и начина на битка в сравнение с предшественика. Ако в Desert Siege трябваше да помагаме на закъсали етиопци и да се пригаждаме към пустинните условия, то в Island Thunder ви очакват тропически терени във всякаква форма и, както уточнихме, анархистични кубинци.





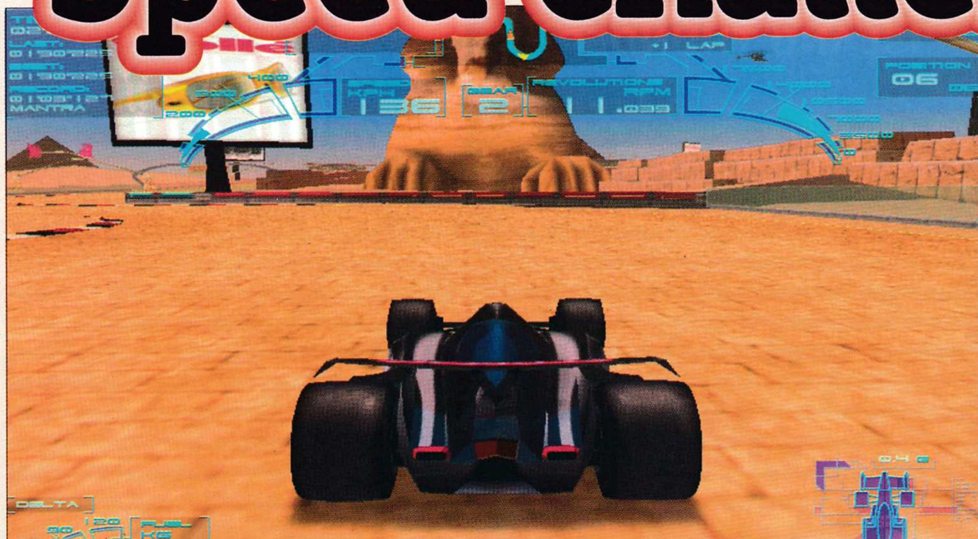
За тези, които не са и чували за поредицата, ще поясня, че в Ghost Recon поемаме контрола на три взвода командоси (отрядите Алфа, Браво и Чарли). Можете да сменяте управлявания от вас войник и така да "вземете" участие във всяка от подгрупите. Когато управлявате една от частите, другите са контролирани от компютъра. Ghost Recon и подобните на него игри имат един основен проблем — тактиката доминира над екшъна, ето защо и противниците, които можете да убиете, са малко или разпръснати по картата, така че е нужно тяхното поединично елиминиране. В Island Thunder е помислено и върху този проблем и този път ще водите битки с по-многоброен и добре организиран враг.

След стартирането на нова мисия ще ви се наложи да комплектовате своите редници с нужното снаряжение. Ако си мислите, че след това играта ще тръгне по мед и масло, дълбоко се лъжете. Пригответе си поне час за преминаване на едно ниво. Тъй като реализмът е основен приоритет в игрите на Том Кланси, ще разберете колко неуютно може да се чувства човек, обстрелван от невидим снайперист, скрит някъде в далечината. Така че първите няколко часа игра със сигурност ще ви вгорчат живота. Истинските фенове на поредицата обаче очакват точно това — Ghost Recon: Island Thunder е като игра на шах, в която всеки дебне кога другият ще сбърка.

Александър Бойчев

Най-добрият рейсър от много време насам!

Speed Challenge









Ако сте забелязали, напоследък рейсърите малко позамряха. Май повечето хора си мислят, че този жанр не може да им поднесе нищо ново. Така смятах и аз, докато не видях Speed Challenge. Много рядко излизат автомобилни гонки, които са изработени толкова детайлно. Но както и да е, стига съм се обяснявал. SC е една много добра, даже бих казал перфектна фотореалистична симулация. Ще кажете: защо пък симулация? Еми защото в геймката няма да се състезавате с някакви супер идиотски возила, родени от болната фантазия на някой геймдизайнер, а с осъвременени и

футуристично изглеждащи болиди от Формула 1

които се движат, съобразявайки се със законите на кинетиката и аеродинамиката.

Но най-интересното нещо е, че играта е правена от... румънци. Трябва да отбележа, че съседите-мамалигари са се справили просто отлично. Нещото, което първо хваща окото, са моделите на болидите. О-о-ох, тези колички направо са върховни. Представете си един обикновен автомобил от формулата, но с много по-"мазен" вид, тоест с по-интересни спойлери, по-ефектна аеродинамика и подобрен двигател. А бе я по-добре погледнете скрийншотовете!

В началото споменах, че играта е много детайлна. Става дума най-вече за настройките по колицата ви. Можете да избирате какви гуми да сложите, под какъв ъгъл да са разположени спойлерите, каква да е силата на спирачките, до какъв ъгъл да се върти кормилото и колко турбо гориво да се сложи. Това с горивото е много интересна идея — трябва да слагате от него такова количество, че да сте сигурни, че няма да ви свърши по средата на гонката. Обаче винаги трябва да внимавате колко специален бензин пълните, защото, ако сложите повече, това само ще направи колата ви по-тежка, а ако сложите по-малко — ще се наложи да продължите на обикновено гориво до края на трасето. Та като заговорихме за трасета нека да ви разкажа къде ще изпробвате качествата на вашия болид. Ще имате възможност да се състезавате по единадесет писти по целия свят — Рио Де Жанейро, Париж, Москва, Египет, Рим, Осака, Ню Йорк, Монреал, Австралия, Тадж Махал и Лондон. Много ми е интересно защо румънските програмисти са решили, че задължително трябва да има трасета в Тадж Махал и Египет. То със същия успех можеха да сложат и писта в София. Но хайде да не се заяждаме...:)

За да постигне успех, едно рали трябва да има не само завладяващ геймплей. То се нуждае и от красива графика. Във визуално отношение Speed Challenge е не просто красива. Много е приятно, когато возилото ви занесе, да видите не разни гигантски пиксели, а прозрачен дим, излизащ изпод нажежените ви гуми. Друго интересно хрумване е възможността да си включите "обемна" визия и то без да ви е нужен виртуален шлем. За целта просто трябва да включите съответната опция в менюто и да си набавите стерео очила. Аз лично не разполагам с такива, така че нямах възможност да изпробвам този номер на практика. За озвучението — също само суперлативи. Готино щеше да е, ако двигателят на колата ви от време на време издава и някой друг звук, освен галещо ухото "мъркане". Или казано с други думи: братята румънци определено са си свършили работата качествено. И то така, че геймърите с по-скромна конфигурация да издухат супата. Но какво да се прави — нищо на тоя свят не е безплатно, така че стягайте коланите и спестявайте за по-мощен компютър!

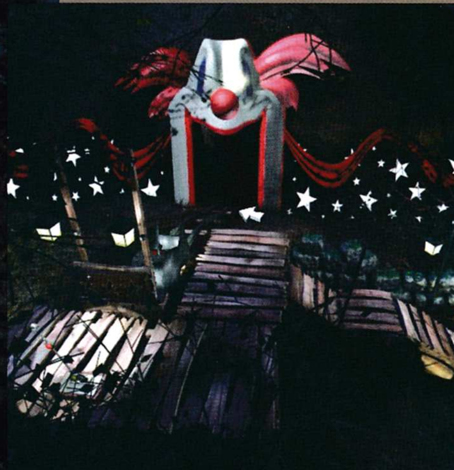
Христо Танушев

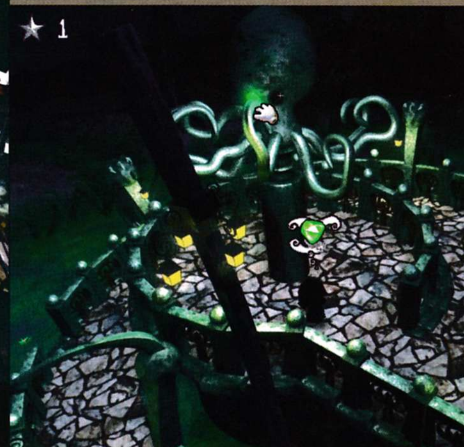


RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft
сайт	www.ubisoft.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD





gast

Мрачна приказка за малки и големи...

В Gast, новата игра на Mindscape, Ви е отредена ролята на малък призрак, който трябва да спаси омагьосан увеселителен парк. Невинното духче има за задача да върне веселия смях на децата, който отдавна е заглъхнал, отстъпвайки място на пустошта, след като злият клоун Белсеблоб отмъква вълшебния часовник.

The Sum of All Fears

Миловидното привидение е принудено да срещне всички свои страхове из обрисувани с тъмни краски и изпипани в cartoon-стил места. В началото на приключението Белсеблоб пуска своите тъмни слуги (страховете на нашето духче) да бродят из парка и изчезва в един дълбок тунел, чийто вход е окичен с ухилената му физиономия. За да влезете там и да се срещнете лице в лице със злодея, трябва да съберете три звезди. Получавате ги при решаването на някой пъзел или ако просто ги откриете някъде. Голяма част от пъзелите, за които биваме наградени със звезда, включват интеракция с пуснатите от Белсеблоб чудовища. Интересно е, че задачата не е тяхното разчистване или нещо такова, а спасяването им от лапите на клоуна. Например трябва да помогнете на една тъмна фея да възстанови крилата си...

Освен звездите, които събираме, духчето ви има и друг показател, който да следите — неговата изплашеност, която се отчита от една физиономийка със съответното изражение. Това се явява нещо като неговия живот, защото, когато се панира до краен предел, то се озовава на едно място, откъдето всичко сякаш започва наново. Тъй като сте привидение обаче, тоест вече така и така сте цункали червейчето, да умрете е невъзможно.

Както казах, за да влезете в тунела, са ви нужни три звезди. За предпочитане е обаче да съберете повече, а и да влезете в по-добро състояние (по-малко изплашен). Вътре, преди да се сблъскате със същинския лошко, трябва да се справите и с онези негови слуги, с които не сте си уредили сметките преди това. И този път те са по-свирепи от предишната ви среща... Затова още един полезен съвет — справете се с всички тях преди да влизате в тунела.

Трудност

Gast е лесна игра, предимно насочена към по-младата аудитория. Да си го кажем направо — на опаковката би могло да пише "+3 години"... :-) Въпреки това тя може да се хареса и на по-възрастни играчи (за да не се чувствате тъпо, ако ви допадне, както на мен ;-P) Единственото, което по-сериозно може да ви издразни, е, че духчето нетърпеливо ви подсказва какво трябва да се прави всеки път, когато минете с курсора през даден обект, с който можете да извършвате някакво действие. Над черепчето на малкия умник изниква балонче с мислите му, където натрапчиво се върти картинка на предмета, който трябва да използваме. Така разбираме кой е нужният предмет, тъй като той услужливо се визуализира. Досадна история... Но пък това и доста улеснява куеста, особено за хората, които не обичат да си дават зор много-много...

В общи линии играта увлича със своята атмосфера — наблегнато е на контраста между детския инфантилен cartoon-стил и мрачната обстановка. В това отношение Gast напомня на филмчето Nightmare Before Christmas на Тим Бъртън и донякъде — на Grim Fandango (или по-скоро на много бледо негово копие). Boo!

Лили Стоилова

ADVENTURE

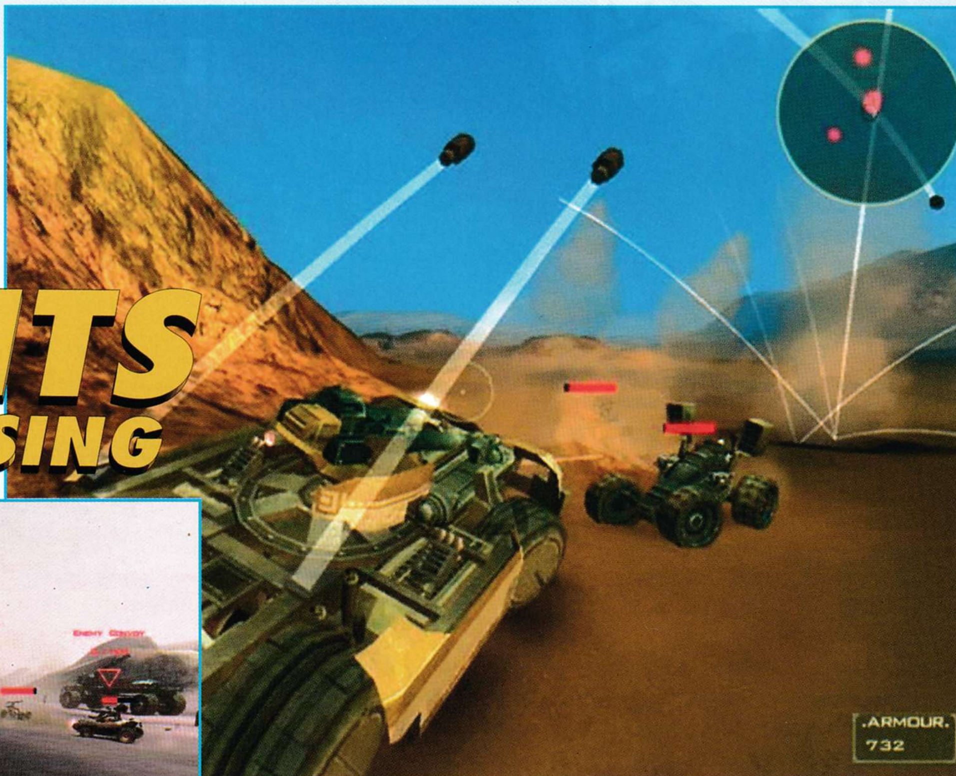
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Mindscape
сайт	www.mindscape.com
хардуер	Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



Добър опит за рейсинг вариант на Quake. Добър, но не и перфектен

BANDITS
PHOENIX RISING





Преди много, много години... Оопс, още съм на вълна Icewind Dale 2. Та след много, много години или по-точно след Третата световна война хората си причиняват нещо адски гадно. Земята се превръща в огромна пустиня, където всеки си пази задника сам и рита този на останалите, за да оцелее. Ама мамини сладки дечица сме си – ако не си прецакаме и замърсим планетката, то поне ще си я унищожим на малки частици.

Та тук се появяват двата главни персонажа – героите, дошли да променят нещата, избавителите на човешкия род.... Мисля, че схванахме иронията. Двамата пича Фенек и Руголф всъщност са

най-култовите тъпи копелета

които можеха да бъдат измислени за лидери. Ама поне цепят толкова здрав ирландски акцент, че драго ти става да ги слушаш (за съжаление, заради дистрибуторите и добрите нрави, е премахната първоначалната идея хората да вкарват по едно fuckin/fuck на всяка трета дума като истински ирландци :( ). След доста голямо количество откъснати глави, крака и други части на тялото двамцата успяват да се издигнат до позицията на хора, на които никой не смее да каже каквото и да било. Къде с уважение, къде със страх (те двете неща доста често се припокриват), героите успяват да обединят голяма част от скитащи бандити в общност, наречена "Глутницата".

Следват 22 мисии, в които ще поемете управлението на двамата (единият зад волана, а другият зад картечницата), носейки се през облаци от прах и всичко, излязло от ауспуха ви. Целта е една – да се нaритат задниците на богатите мутри, окопали се в град Йерихон (трябва да видите "Стените" му). Ключовият елемент в играта са бъгитата.

Те са много, те са красиви, те са опасни... и повечето изглеждат малко глупаво. Всяко има няколко слота за оръжия, като основните са на носа отпред, на въртящата се кула и отзад. По-развитите модели имат и слотове за оръжия отстрани. Тук идва едно от нещата, които ме издразниха – оръжието отпред не може да се върти – стреля натам, накъдето гледа бъгито ви, а на картечницата на кулата ѝ липсва както точност, така и сила, за да задоволи основните ви нужди. Така че ще трябва да изгубите поне половин ден, докато свикнете да позиционирате МПС-то си по максимално ефективния начин.

Производителите доста тръбят за реализма на играта си, за невероятните преобръщания и скокове, които ще можете да правите. Ама коментарът на един от колегите, след като видя какво се случи с машината ми след скок от 30 метра и поне 14 преобръщания, беше: "Бах ма'а му, епа нема такова животно – тоя да не е залепен за земята". Но това е бял кахър и не си струва да му се обръща голямо внимание.

Така и така заговорихме за оръжията, нека само да спомена, че са над 10 – започващи от няколко вида картечници, shotgun, мини, ракети и т.н. Поне в тази графа няма да ви доскучае

Графика, AI и всичко останало

Графика – средно ниво, приятно впечатление правят гилзите от картечницата, разтапящи се по целия екран. И все пак тя е малко постна. Ако си падате по тъмнокафявото във всичките му разцветки, ще ви хареса. AI-то е смешно – просто е нужно да се мернете пред опонента, да профучите покрай него, да цвъкнете три миничкi и после да слушате псувните и експлозиите. Поне звуковите ефекти са на ниво, за разлика от музиката. При аркадните екшъни тя има важната роля да ви стимулира и надъхва, но тази не се е справила успешно.

Георги Панайотов

ARCADE ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Pan Vision
сайт	http://www.bandits-game.com/
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

ЕРОТИЧНИТЕ КУЕСТОВЕ

ПРЕЗ ПОГЛЕДА НА ЯПОНЕЦА

В миналия брой отделих специално внимание на зараждащата се тенденция за включването на повече "сол и пипер" в компютърните игри. Именно заради това през този месец имам удоволствието да ви представя кратък преглед на няколко заглавия, чийто основен сторилайн се върти около взаимоотношенията между двата пола. Основният извод след десетте дни, прекарани пред монитора заедно с малката "ми" сестра Кана и неспособните да контролират пикочния си мехур японски девойки, е, че живеещите в Страната на изгряващото слънце са луди!

Откровено казано, няколко пъти се чудех дали да се смея или да се ядосвам на глас, че си губя времето с подобен род изпълнения. Всички героини в манга игри като Water Closet, Kana: Little Sister и Snow Drop задължително са навършили 18 години, но повярвайте ми, приличат на шестгодишни първолаци. Изводът е, че японските млади мъже изригват като вулкана Етна само при вида на невръстни ученички. Мой приятел турчин, който живее в Япония от близо три години, ми разказа, че за японските гимназистки е въпрос на чест да си намерят по-възрастен приятел, който да ги глези и да им прави подаръци, но... без никакъв секс! Ако са достатъчно интелигентни и пробивни, японските гимназистки стават студентки – тогава кръгът на интересите им се разширява и между посещенията на караоке барове и изпращане на закачливи картинки през мобилния им телефон, те позволяват на симпатични господа да получат достъп до най-ценното Им – ще спомена само целувчицата като форма на увертюра.

Ако вече сте решили да ставате гайджин (на японски – чужденец, пребиваващ в страната им) и стягате куфарите за Киото, където да се срещнете с Накуми Сама, която ще ви вози в Тойота, със сигурност е добре да преминете и образователния курс на тези аниме игри. Общоизвестен факт е, че манга комиксите се радват на такава популярност в Страната на изгряващото слънце, която може да бъде сравнена само с цигарите, кафето или яденето на пуканки в киното при западната култура (Top 10 на предпочитаните от японците забавления ще има друг път).

За да не се учудвате, когато мъничка японка ви погледне с големи мокри очи, втрещена от вашия акт на грубост, а именно – смачкване на фас в пепелник, препоръчвам да обърнете специално внимание на следващите няколко пасажа. И все пак много-ого ще сте го закъсали, ако сте хукнали към такива японки.





Kana: Litte Sister

Кана е вашата сестричка. С две години по-малка от вас. Тя е прекарала целия си живот в болници, като лекарите постоянно прогнозират, че ѝ остават само няколко месеца живот. И така 12 години. Като по-голям брат, първоначално ти си се чувствал ощетен от съдбата. С времето обаче Кана се превръща в смисъла на живота ти. Дори родителите ти се притесняват, че отделяш много повече време за Нея, отколкото за теб самия. И така, Кана става на 18. А братската ти обич се превръща в нещо повече...

Kana: Little Sister е текстов куест. Или нещо като текстов куест. През цялото време историята ви се поднася на реплики, а на фона се сменят изображения. Жалкото е, че въпросните картинки са доста посредствени и хващат окото в последните десет минути. Иначе любимият ми момент, който явно е зареден с огромен скрит сексуален подтекст, който така и не успях да доловя в детайл (sorry), вие ритате сокчето на Кана, а тя се разплаква. Толкова е безутешна, че нещо във вас трепва... И в тоя дух до края.

Water Closet: The Forbidden Chamber

Пет жени. Пет японски хубавици. За разлика от Kana тук можете да изиграете пет куеста. Историята се върти около една и съща тема – и петте японки не могат да се "сдържат", като освен всичко останало изпитват и удоволствие от акта на уриниране. Любим куестов елемент: трябва да изберете дали да задържите чашката за урина или чашката с хапчета, когато медицинската сестра Икуми губи равновесие.

Snow Drop

Класическа история за ски ваканция. Гарнирана с невинни на външен вид японки, които практикуват имплицитна полова комуникация с особено настървение. А за вас – за вас авторите са отредили ролята на леко смутен, но достатъчно потентен страничен наблюдател. Може би единственото заглавие, в което наистина присъства някаква форма на геймплей...

И след всичко това, какво ще кажете – нуждаят ли се японците от спешна психиатрична помощ?

Александър Бойчев

PS MANIA

В началото едно ГОЛЯМО БЛАГОДАРЯ на всички, които ни писаха за материала за Resident Evil. Едва ли предполагате какво значение има това за нас. Няма нищо по-лошо от безмълвни читатели – това е сигурен признак, че нещо не е както трябва. Така че пишете, включително за нещата, които не ви харесват. Хвалби също не отказваме.
P.S.: Сори, Жорка (Немезис), но за срамотите – няма ни един български сайт за Rez Evil. Защо не направиш нещо по въпроса?
Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100%	**90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.
90%	**80% – 90%** Потенциален хит.
80%	**70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.
70%	**60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.
60%	**40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!
40%	**20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?
20%	**0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

MINORITY REPORT ЗА КОНЗОЛИ

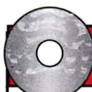
Играта по летния хит на Стивън Спилбърг с Том Круз в главната роля ни поставя в ролята на полицая Джон Андертън от специализирания отдел, който арестува виновните за бъдещи и все още неизвършени престъпления. Minority Report ще включва 40 нива, в които несправедливо обвиненият Андертън трябва да докаже своята невинност. Играещият ще може да се възползва от вече познатия от филма арсенал, включително прословутите електропулсови гранати, ракетните раници и ултраефективните спайдър-ботове. Очаквайте Minority Report в началото на ноември във формати PlayStation2, Xbox и Gamecube.





PS2 "ЧУКНА" 40 МИЛИОНА

Sony обявиха, че за периода от ноември 2000 до края на миналия месец в световен мащаб са продадени над 40 милиона PlayStation2 конзоли. В Европа и останалите PAL територии са продадени 12.06 милиона, в Северна Америка — 17.01 милиона, а само в Япония продадените конзоли са 10.97 милиона! И всичко това са данни току преди началото на коледния период, когато се очаква нов бум в продажбите на PS2 хардуер.



ТЪРСЕТЕ НА ДИСКА

RED FACTION 2

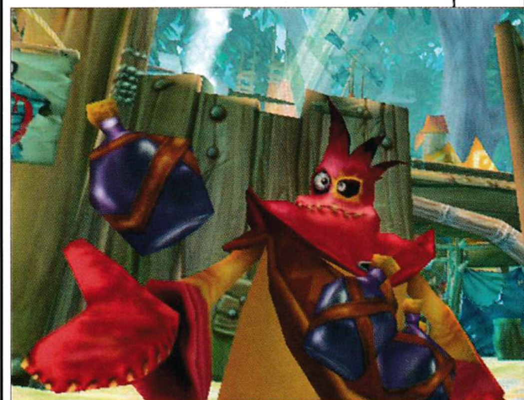
Второто издание на футурстичния FPS се превърна в изцяло конзолна игра. Дали това е за добро или за лошо — преценете сами...

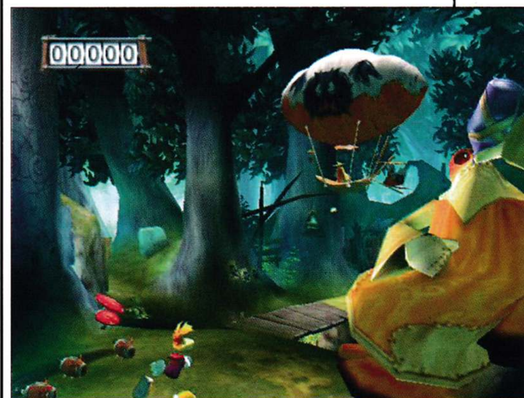
ICO 2 Е НА ПЪТ

От Sony Computer Entertainment са потвърдили официално, че вече се работи по продължение на PlayStation2 екшън-адвенчъра ICO, който вече отнесе куп награди за иновации в графиката и геймплея. Очевидно този път мащабът на играта ще е доста по-грандиозен, съдейки наймалкото по факта, че създателите набират с пълна пара нови членове на екипа. Уви, още няма никаква поконкретна информация както за самата игра, така и за евентуалната й премиера.

НАСЛАДА С RAYMAN 3

Пълното заглавие на новото приключение на добрия стар Rayman е Rayman 3: Hoodlum Havoc, а играта ще бъде издадена в цели четири формата — Gamecube, PC, PlayStation2 и Game Boy Advance още този ноември. През март следващата година поредицата ще дебютира и на Xbox терен. Колкото до графиката на новия Rayman 3 — съдете сами от тези скрийншотове.









Малцина са хората, които наистина познават прашното минало на Blizzard. Но фактът е безспорен — преди да покори света на PC-геймърите с поредици като WarCraft и Diablo, както и с времеизяждащия трепач StarCraft, фирмата започва своето развитие на геймкомпания като разработчик на игри не само за DOS, но и за платформите Super Nintendo, Macintosh и Sega Genesis. Така че не би трябвало да се правим на изненадани от последната стъпка на развлекателния гигант, която го върна обратно към неговите конзолни корени.

На 20 септември тази година, на изложението Tokyo Game Show 2002 Blizzard Entertainment обявиха проекта си StarCraft: Ghost — конзолен триизмерен тактически екшън от трето лице. Създателите на най-добрите игри за PC-та хвърлиха в ужас всички геймъри, притежаващи персонални компютри с изявлението си, че няма да има версия за добрия стар комп. Мога само да гадая колко пикантни думи са се изсипали по техен адрес оттогава. Но нека да престанем за момент да се правим на малки, ревливи, кресливи и разглезени PC-геймърчета и да видим обективно какво точно ще представлява StarCraft: Ghost и дали ще бъде бъдещият хит на Blizzard...

Тандемът Blizzard Entertainment и Nihilistic Software

Този път Blizzard няма да работят сами. Те са потърсили помощта на Nihilistic Software (създателите на Vampire: The Masquerade), чиято задача е да се справят с програмния код на играта и работата по рисуването. Няма повод за притеснение, че партньорите на гиганта могат да оплескат нещо, защото Роб Хюбнер — един от създателите на Nihilistic, в миналото е работил за Blizzard и то точно върху оригиналния StarCraft.

Заглавието на играта подсказва, че ще си имаме вземане-даване с истински терански "Призрак" (Ghost) — върховата точка в човешката еволюция. Този тип елитни бойци притежават невероятно силни псионични способности, присъщи им по рождение. Всички хора, дали живот на подобни деца, са длъжни да уведомят Конфедеративното правителство в срок от девет месеца, което, от своя страна, осиновява пеленачетата и ги обучава по специална секретна програма. Главният герой на StarCraft: Ghost е женският вариант на този тип воини — сочно изглеждаща червенокоска на име Нова, чиито крака са малко като на римски пехотинец. Тя е обучена до съвършенство в техниките на шпионаж и стратегически бой. Май е време е за реклама... :-)

Тя е секси, тя е опасна, тя е Ghost!

Нова ще носи със себе си стандартното за този тип специални части пушкало C-10 Canister Rifle. Освен него ще има възможност да използва гранатомет, теранската огнехвъргачка и още много видове конфедерални оръжия. Тя ще е особено смъртоносна и за марините, които по принцип са тежко бронирани и издръжливи копелета. Според Blizzard всеки подобен тип става лесна плячка за снайпера на Нова, която трябва единствено да се прицели в стъклото на скафандъра и да гръмне мозъка му. В случай че от вас се иска да убиете жертвата си без излишна пукотевица, винаги ще можете да използвате специалното псионично острие. Само с един смъртоносен отскок Нова ще може да го забие в гърлото (или някоя друга част на тялото, ако става дума за извънземна раса) на нещастния враг.

Но какво би бил един Ghost без своите специални умения? Нещо като Супермен без представката 'супер', като Бони без Клайд, като Бийтълс без Джон Ленън, като Давид без Голиат, като Румънеца без Енчев, като Америка без патриотизъм... Май се отплеснах мъничко. :-) Нова, подобно на всеки уважаващ себе си "Призрак", ще може да се "клоук"-ва или иначе казано — да става невидима за определен период от







време, за да се прокрадне незабелязано покрай врага. Тя вижда през стени подобно на Робокоп, може да "разчита" аурата над главите на съществата около себе си, задава цели за тактически ядрен удар, изважда от строя превозни средства, прескача всякакви огради, катери се по тръби, виси от въжета... Нейният специален костюм пък, пригоден за всякаква враждебна среда, ще увеличава силата ѝ и ще ѝ позволява да се движи със свръхзвукова скорост. Blizzard твърдят, че ефектът от въпросното умение ще напомня номерата от "Матрицата" — всичко около вас ще забави движението си, а през това време вие ще можете да колите наляво и надясно.

А имате ли шофьорска книжка...?

Питам ви, защото през голяма част от играта ще имате под ръка и различни превозни средства. За момента е сигурно, че Нова ще трябва да пилотира познатите на всеки закоравял фен на StarCraft летящи бойни кораби Wraith и ще управлява високоскоростните моторoподобни Vultures. Може би ще имаме възможност да се качим и на борда на любимите Голиати или дори в някой космически кораб на Протосите, кой знае. Blizzard ще се опитат да ни "принудят" да използваме помощта на тези превозни средства на всяка цена, а не да ги караме единствено за кеф и разнообразие. Някои задачи ще изискват задължителното използване на подобни механизирани екстри, а в други употребата им ще спомогне за намирането на алтернативен изход от нивото. И тук стигаме до поредния плюс на StarCraft: Ghost — мисиите ще могат да се минават по няколко различни начина. Понякога ще имате възможност да избирате между два, дори и три маршрута, по които да приключите дадено ниво.

Blizzard ще се постараят да пренесат атмосферата от оригиналния StarCraft в новата конзолна игра по възможно най-автентичния начин. Затова не се изненадвайте, когато разберете, че по пътя си ще се спречквате със зерглини, хидралиски, ултралиски, марини, файърбати, зилоти и т.н., и т.н. Създателите обещават, че всички те ще звучат, изглеждат и действат по начина, по който сте свикнали да ги виждате в реално-времевата стратегия.

Мисиите в StarCraft: Ghost ще предлагат по равно количество екшън и промъквания в стил Thief. За момента играта е сравнявана с Metal Gear Solid, което до известна степен е музика за ушите на Blizzard, тъй като този тактически PlayStation2 екшън отдавна си е завоювал култова слава в световен мащаб. От друга страна, създателите на StarCraft не крият амбициите си да пробият на гигантския японски пазар (където MGS2 вече се продаде в милионни тиражи) — чудо, оказало се непосилно момента за кой да е неяпонски дивелъпър. За целта Blizzard са си осигурили вече стратегически съюзник в лицето на Capcom, които ще бъдат създатели на Ghost за територията на Япония.

По всичко личи, че работата върху StarCraft: Ghost е в относително напреднал стадий. Blizzard заявиха, че можем да очакваме появата на техния тактически екшън към края на 2003 година, при това за повече от една конзолна платформа. А дали ще има PC-версия? Засега категоричният отговор на Blizzard е "не". Но както сочи миналото, подобни твърди откази често омекват с времето. Дано само, ако Ghost все пак бъде издаден и за PC, това да не стане с закъснение от почти две години, подобно на случая с първия Metal Gear Solid.

Ще има ли StarCraft II?

Естествено, че да. Последните редове на този текст са предназначени за всички разгневени PC фенове, трънещи в очакване на въпросната игра. Първо — разработването на StarCraft: Ghost по никакъв начин няма да попречи на работата по създаването на втора част на реално-времевата стратегия. И второ — ето как Бил Ропър, вицепрезидент на Blizzard, коментира подчертано негативните реакции на заклетите компютърни маниаци, които се чувстват обидени и пренебрегнати:

"Въпреки че сме относително малка компания, ние имаме достатъчно екипи, които да се трудят върху повече от един продукт едновременно. Работихме по едно и също време върху World of WarCraft и WarCraft III... Творческият процес около StarCraft: Ghost не ангажира по никакъв начин екипа на World of WarCraft, нито пък възпрепятства това, върху което работят хората, създали WarCraft III... Просто нищо не пречи на StarCraft II да излезе по същото време, по което ще се появи и Ghost например".

Ами... стискаме палци!

Владимир Тодоров

STEALTH TACTICAL ACTION	
издател	Blizzard Entertainment
създател	Nihilistic Software
очаква се	края на 2003-та
сайт	http:// www.blizzard.com/ghost



Нови елементи

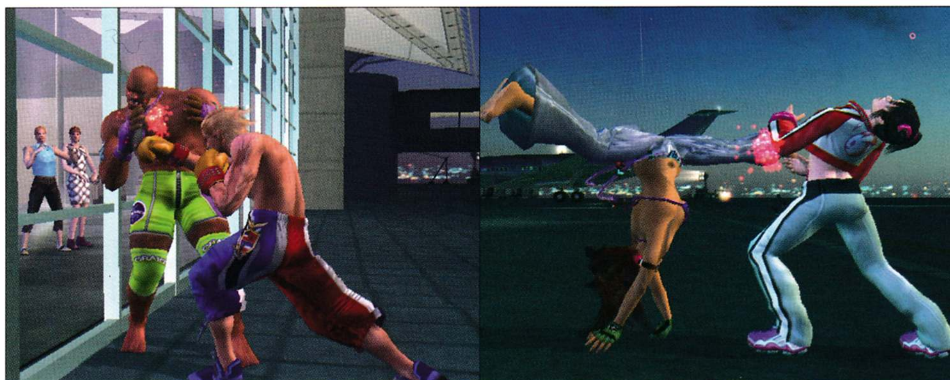
Ами... няма ги! Разбитият на пух и прах от "специализираната преса" Tag Tournament беше далеч по-изненадващо Tekken издание, ако ми следите мисълта. От трима "новобранци" в играта Кристи Монтеро е пълно копие на Еди Гордо, Крейг Мардук е полукопие на Кинг и единствено Стийв Фокс е "чисто нов". Колкото до арените, Namco наистина са опитали да разчупят формата, но резултатът засега е доста спорен. Третата осезаема промяна е доразвитият sidestep, който ви позволява да кръжите доста по-чевръсто около противника си и — което е по-важното — да избягвате така доста повече удари. Но нима нещо, което е просто подсилено, може да бъде наречено нововъведение?! Всъщност не съм съвсем прав за новостите в Tekken 4, защото всъщност има поне един изцяло нов елемент и това е допълнително поражение, което бойците отнасят, след като ударът на противника ги забие в близка стена. Ще рече, че веднъж "кръвта" ви се смъква от вкарания удар и втори път (макар и доста по-слабо) от блъсването в стената.

Издател:	SCEE
Създател:	Namco
Жанр:	Beat'em Up
Играчи:	1-2

68%



TEKKEN 4





Арени

На практика единственият елемент, който оправдава четворката след заглавието на играта. В чисто козметичен план новите арени са далеч по-детайлни и като цяло по-добре изглеждащи. За пръв път част от "декорите" могат да бъдат потрошени, а зяпачите — блъснати или дори съборени, което безспорно допринася за купона. Истински бонус към досегашните геймплей елементи е възможността да притиснеш противника си до стената и да го спукаш от пердах. Край на безкрайните отстъпвания! Още по-хубавото е, че Namco, като истински ветерани в жанра, са се сетили, че трябва да ти дадат и шанса да се измъкнеш от подобна болезнена случка. Благодарение на специална техника, наречена "смяна на местата" (или нещо от този сорт), можете набързо да обърнете съотношението на силите на 180 градуса, така че противникът ви на свой ред да се озове с гръб, опрян в "края на арената".



Графика

Ако сте имали шанса да видите Tekken 4 на монетен автомат и чак след това да си го пуснете "при домашни условия", сигурно първата ви реплика щеше да е — "т'ва не е същата игра, мамка му!" За да не забележиш колко зле всъщност е направена PS2 конверсията на играта, трябва току-що да си изтървал очилата (поне четири диоптъра на всяко око) и после да си стъпил върху тях с новия си Doc Martens, 46-ти номер. Пак ще повторя, че повечето арени изглеждат доста прилично. Затова пък самите бойци са толкова "размазани" и "пластмасови", че трябва да си наистина голям Tekken фен, за да си затвориш очите за този "дребен" недостатък. Освен това, не знам за вас, но на мен старата Tekken-банда взе да ми омръзва до смърт. Това, че някои от пичовете са си пуснали мустаци, а на други от време на време им свършва лакът за коса, никак, ама никак не е достатъчно.

PlayStation 2







PlayStation®2

СРЕБЪРНА ЗВЕЗДА ЗА ИЗКЛЮЧИТЕЛНА ГРАФИКА, ЗВУК И ГЕЙМПЛЕЙ



Управление

Едно от нещата, които на времето ми попречиха да се задълбоча в геймплея на предишните TOCA издания, беше именно управлението. То бива реализъм, ама чак пък толкова! Слава богу, управлението на Race Driver е значително облекчено (а не опростено!) без от това да е загубил автентичният елемент на возия. Освен това и най-дребната промяна в настройките на автомобила (общо шест на брой) променя осезаемо начина, по който той се държи на пистата, и съответно изисква от вас различен стил на управление.



Реализъм

Едва ли е нужно да уточнявам, че (като всеки друг рейсър на Codemasters) TOCA Race Driver също включва пълен модел на деформация на автомобилите. Откачащи се стабилизатори, изхвърчащи брони, пръскащи се с трясък стъкла и фарове, и което е още по-важно (макар и невидимо за очите ви) — двигател и трансмисия, които определено не обичат да ги блъскате в загражденията на пистата. Изкуственият интелект на играта е не по-малко впечатляващ, като благодарение на него вашите съперници се държат като обикновени (т.е. правещи грешки) хора. Въобще, на пистата цари един ужасно убедителен "организиран хаос", който прави изживяването не само по-истинско, но и далеч по-забавно.



История

Уводната анимация ни прави свидетели на трагичната смърт на Кайл МакКейн на състезателната писта пред очите на неговите все още невръстни синове Райън и Дони. Действието бързо се прехвърля петнадесет години напред — по-големият брат Дони вече си е спечелил име на обещаващ млад пилот и именно той представя своя по-млад брат Райън на шефа на състезателния тим AGB. Оттук воланът поемате вие (в ролята на Райън), като целта е да си завоювате място под слънцето (или по-скоро — на пистата). Спирам дотук с уговорката, че историята на TOCA Race Driver по нищо не отстъпва на тази на кой да е приличен автомобилен кино екшън, като Days of Thunder с Том Круз да речем.





Графика

Далеч съм от мисълта, че графиката на TOCA Race Driver издиша. По принцип в графично отношение всичко си е на мястото — доста прилични модели на автомобилите, добре замислени писти с убедителен "декор" (разбирай дървета, храстчета, сгради и т.н.), чудесни повторения на надпреварите в ТВ стил, та дори и интересни физиономии за "главните действащи лица". Позволих си обаче един малък експеримент — пуснах си непосредствено една след друга TOCA Race Driver и новия GT Concept. Хм... Не казвам, че едва ли не всеки рейсър трябва да изглежда като ултралъскавото Gran Turismo. Но трябва да кажа (не без неудоволствие), че на неговия фон TOCA Race Driver ми изглеждаше като PSOne игра с 3D ускорение.

Издател:	Codemasters	89%
Създател:	Codemasters	
Жанр:	Racing Simulation	
Играчи:	1-4	



Freakstyle

Жанр: **Extreme Sports Sim**
Играчи: **1-2**
Издател: **EA**
Създател: **EA Canada**
www.ea.com

79%

Freakstyle е петата поредна игра, излязла с марката EA Big, като този път "екстремистите" от EA Canada са решили да ни отведат на пистата за мотокрос. Ако поне една Big игра ви е минала през ръцете, идеята вече би трябвало да ви е ясна. Подобно на SSX или Sledstorm, с Freakstyle можете да практикувате екстремни спортове по един ултра-нереалистичен и едновременно с това странно убедителен начин. Принципно идеята на мотокрос спорта е запазена, но този път фантастичните скокове, познати



ни от мотокрос пистите, са станали още по-фантастични. Докато сте във въздуха можете да изпълнявате трикове, които подхождат по-скоро на BMX асовете като Мат Хофман. Има, разбира се, и една прилична доза изпълнения, които нямат абсолютно нищо общо с действителността и още по-малко с гравитацията. Дотук добре, но дали след цели четири игри с доста сходна идея (изключвам само NBA Street) всичко е все така свежо като в началото? По-скоро не. Според мен Freakstyle е първият EA Big проект, страдащ от "дежа ву" синдрома. Казано още по-просто, Freakstyle определено оставя усещането за "SSX (или Sledstrom) с кросови мотори". Което категорично не я прави лоша игра. Ако имате слабост едновременно към моторите и към екстремните спортове, Freakstyle безспорно е вашето заглавие. От друга страна, ако вече притежавате дори една EA Big игра, не бих ви посъветвал да си купувате и тази, просто защото всичко в нея ще ви се стори твърде добре познато.

Игра на екстремно високо ниво, която – уви – твърде много прилича на предишните EA Big заглавия.

Dino Stalker

Жанр: **3D ShooterExtreme Sports Sim**
Играчи: **1**
Издател: **Capcom**
Създател: **Capcom**
www.capcom.com

85%

Има нещо твърде архаично в 3D шутърите със светлинен пистолет от сорта на Time Crisis. Вероятно в дъното на това мое усещане се крие умерената неприязън към игралните автомати. Защото 99% процента от PS2 игрите за G-Con са именно това — домашна версия на аркейд машините, в които и без друго вече сте оставили твърде много пари. Dino Stalker, от друга страна, влиза точно в този един процент изключения от правилото. Причината? Възможността да се движите напълно свободно (с по-



мощта на бутоните на светлинния пистолет) в една солидна част от играта. Вярно, че гледната ви точка остава през цялото време в една равнина (просто не виждам засега как може да се приложи пълноценна free look опция, когато ползваш светлинен пистолет), но затова пък ти сам решаваш накъде точно да тръгнеш в света на Dino Stalker. Идеята на геймплея отново е проста — стреляш, докато свършиш патроните, после презареждаш и пак стреляш. Този път обаче арсеналът е доста по-богат — от пистолети, пушка, снайпер, автомати, та чак до гранатомет. Вероятно се сещате и сами, че единствено патроните на пистолета са безкрайни, така че е хубаво да пазите останалите си муниции за специални случаи. Естествено, удоволствието нямаше да е и наполовина толкова сериозно, ако Юрския парк на Capcom изглеждаше като зле напечатан евтин фотомапет. Слава богу, в Dino Stalker ще видите категорично най-добрите открити 3D терени, пресъздавани досега в PS2 игра.

Игра, която няма да разочарова нито Time Crisis ветераните, нито онези, които просто искат да постелят по динозаври.

GT Concept: 2002 Tokyo – Geneva

Жанр: **Racing Sim**
Играчи: **1-2** (до 6 с i-Link)
Издател: **SCEE**
Създател: **Polyphony Digital**
www.playstation.com

70%

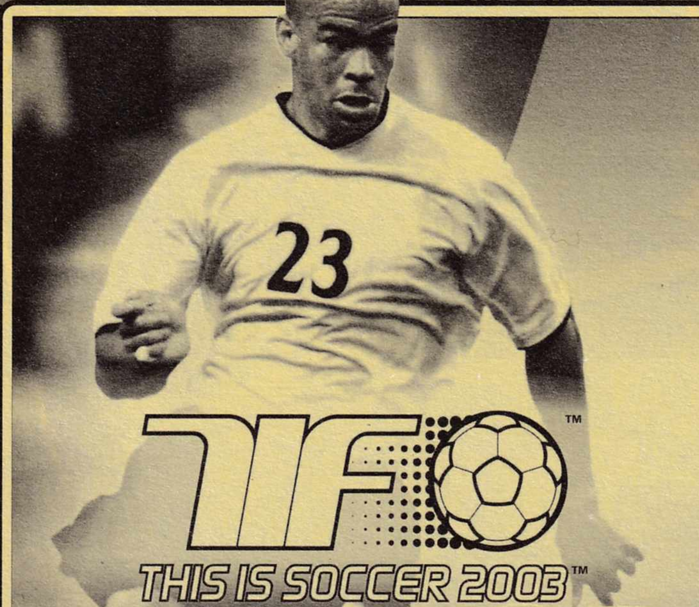
За мен лично GT Concept се появи изневиделица, като излитащ иззад ъгъла ултра бърз и лъскав автомобил. Логично е в такъв момент първата ти реакция да е прехласване. А в GT Concept определено има по какво да се прехласнеш — над 80 автомобила, слезли директно от подиума на миналогодишното автоизложение Tokyo Concept, голяма част от които все още не са пуснати в серийно производство. Освен това едва ли някой се е съмнявал, че оттук нататък една GT игра може да не изглежда убийствено. Може и да не ви



се вярва, но в някои отношения Concept изглежда дори още по-добре от своя предшественик A-Spec. Но когато първоначалният, граничещ с чист потрес възторг по "опаковката" попремине, човек почва да се пита за съдържанието. А то, уви, далеч не е толкова впечатляващо. Всъщност GT Concept не е пълно ново издание на поредицата, а по-скоро конзолния еквивалент на утвърдилите се PC "expansion pack"-ове или с други думи допълнения. Concept на практика не включва нищо ново отвъд споменатите по-горе супер автомобили. Всичко останало е просто леко загладено. Да не говорим, че в тази игра липсва и запазената марка на поредицата — прословутият GT режим. Общото ниво на трудност е осезаемо смъкнато до степен, която най-вероятно ще разочарова Gran Turismo ветераните. Освен това, отново няма и помен от деформация на колите. Отдайте го на апетита ми към разрушение, ако щете, но на мен това ми се струва адски абсурдно.

Поредната доза GT звезден прах в едно заглавие, което прилича доста повече на официално допълнение, отколкото на самостоятелна игра.

PlayStation Cheats



African all stars - Спечелете Африканската купа на аматьорско ниво на трудност и ще имате достъп до супер отбора с всички звезди от африканската лига.
Asia/Oceania all stars - Спечелете Азиатската купа на аматьорско ниво на трудност и ще имате на разположение отбора на Asia/Oceania с всички звезди от тази лига.
European All Stars - Спечелете Европейската купа на аматьорско ниво на трудност и ще получите супер отбора на Европа с всички звезди от тази лига.
South American All stars - Спечелете купата на Южна Америка на ниво аматьор и ще получите отбор с всички супер звезди от тази лига.
North American All Stars - Спечелете купата на Северна Америка на аматьорско ниво на трудност и ще получите нов супер отбор с всички звезди от тази лига.
Jungle Stadium - Спечелете купата на Южна Америка на аматьорско ниво на трудност и ще получите нов стадион - Jungle. Стадионът върви в комплект с всички екстри – звуци от джунглата, маймуни, шимпанзета и горили по трибуните.
School Pitch - Спечелете купата на Северна Америка на амтьорско ниво на трудност и ще получите нов стадион - School Pitch. Той пресъздава тотално двора на училище с тълпа от ученички и ученици. Имайте предвид, че докарва меланхолични спомени в по-старите от нас.
School Playing field - Спечелете Азиатската купа на амтьорско ниво на трудност и ще получите нов стадион - School playing fields. Той е като гореописания, но учениците са жълтурковци.
World All Stars - Спечелете Световната купа на ниво на трудност аматьор и ще получите нов суперотбор с всички звезди, тоест с най-добрите играчи на планетата.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
Отваряне на **Ferrari F50**: Натиснете L1, T, L1, T, Дя, L2, Дя, L2 в основното меню. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.
Отваряне на **Ferrari F550**: Натиснете L1, K, L1, K, Дя, R1, Дя, R1 в основното меню. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.
Отваряне на **McLaren F1 LM**: Натиснете K, L1, K, L1, T, Дя, T, Дя в основното меню. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване. Алтернатива: спечелете световния шампионат.
Отваряне на **BMW Z8**: Натиснете K, Дя, K, Дя, R2, T, R2, T в основното меню, за да отключите BMW Z8. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.
Отваряне на **HSV Coupe GTS**: В основното меню натиснете L1, L2, L1, L2, R1, T, R1, T, за да отключите HSV Coupe GTS. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.

THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING [XBOX]
Безкрайни заряди за пръстена на Фродо: Бързо натиснете Y, B, A, B, Y, X по време на игра. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.
Неограничени амуниции: Бързо натиснете X, B, Y, A, X, B по време



на игра. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.
Неограничено здраве: Бързо натиснете Y, A, X, B, A, Y по време на игра. Ако сте въвели кода правилно, ще се появи надпис, потвърждаващ коректното му изписване.
Как да не засядаме: В Bree докато играете с Aragorn вземете нужните ви материали за чучелата, които трябва да направите. Ако сейвнете играта, няма да можете да излезете от стаята и играта ще блокира. Затова - НЕ ЗАПАЗВАЙТЕ.

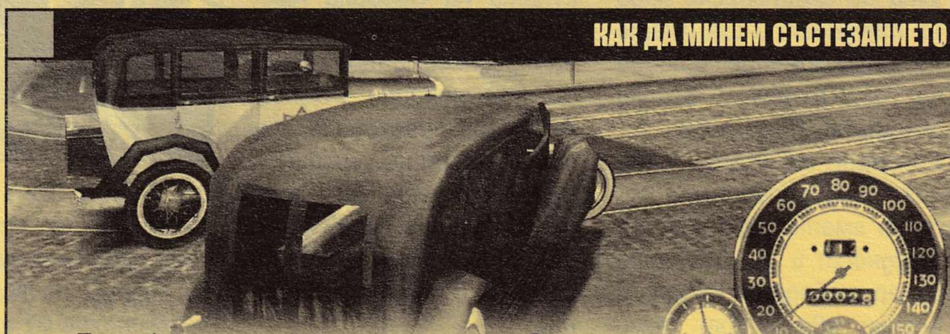
MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Mafia е сравнително лесна игра и всеки един от вас, който вече е имал удоволствието да я изиграе, може би е забелязал това. Но ако все пак сте запецнали на някое място или пък още не сте я пуснали, можете да прочетете долните редове, с които ще се опитам да ви помогна при изиграването на някои от по-трудните нива, да ви дам общи насоки за действие и да ви открехна за полезни трикове.

General Walkthrough

Едва в Ordinary Routine ще вкарате в действие своята "Ютия". Когато пристигнете в Clarck's Motel и раният спътниците ви, ще се наложи да влезете вътре и да се саморазправите с дузина мръсници. За да нахлуете в сградата успешно, заобиколете я, гръмнете помияра, след което се качете по сандъците до терасата на втория етаж. Щом се озовете вътре, свийте в дясно, влезте с взлом в тоалетната и усмъртете изхождащия се гангстер. Така той ще се раздели с един Colt 1911. В съседната стая ще откриете и изключително полезен Thompson, а в банята на помещение-

КАК ДА МИНЕМ СЪСТЕЗАНИЕТО



■ Погрижете се да станете първи още по времето на първите една-две обиколки, защото в противен случай едва ли ще успеете да спечелите състезанието.

■ Никога не излизайте извън пистата. Иначе рискувате автомобилът ви да ви поднесе и да си строшите врата.

■ Не се блъскайте. Колкото повече го правите, толкова по-нестабилна и бавна ще става колата ви.

■ Не подценявайте функцията на спирачките!

■ В случай че никой от по-горните съвети не ви помогне, ето и един трик. Точно при първия check point ще забележите, че има алтернативен маршрут, преграден с няколко павета. Заобиколете ги и минете по него.

Точно в неговия край, когато на екрана ви отново се изпише check point (след втората табелка 'Dunniel'), натиснете клавиша за 'replace car' (по default е 'num pad 0'). Така надписът 'wrong way' ще изчезне, а вие ще се озовете в самото начало на пистата – готови да поемете по следващата си обиколка. Цялата тази процедура може да бъде повтаряна и до самия край на състезанието.

Просто внимавайте да не се блъснете, докато минавате по прекия път.

то, намиращо се по коридора вдясно, ще ви чака и аптечка. Оттук насетне всичко зависи от вашата точност и хладнокръвие. Но преди да слезете на първия етаж, може би ще ви се прииска да излезете обратно навън и да гръмнете гумите на жълтата кола пред мотела. Така ще си спестите дългото и неприятно преследване след спасяването на Сам.

The Whore

Това ниво е елементарно, стига да знаете къде точно се намират трите основни цели. Първата е банковият управител. Той е облечен в чисто бял костюм и плюска в ресторанта, който се намира вляво от входа. Препоръчвам ви да го гръмнете колкото се може по-бързо, защото в противен случай рискувате да се измъкне. Втората мишена е проститутката. Тя се намира на третия етаж по коридора вдясно от асансьора. Третата цел е кабинетът на управителя, който е ситуиран на четвъртия етаж вдясно. Ключовете към него са закачени на табло, което се намира в малка стаичка зад рецепцията.

А за по-мързеливи има и втори, по-лесен вариант за минаването на тази мисия. Той обаче не винаги работи. Вместо първо да се насочите към мениджъра, отидете и вземете ключа от рецепцията. С малко повече търпение и скокливи умения ще успеете да преодолеете масичката и човека, който се намира там (естествено, без да го убивате). След това изчакайте, докато мениджърът мине паникьосан покрай вас и отиде в кабинета си. Важно е на този етап да не вадите оръжието си. Така няма да бъдете притеснявани от охраната на хотела.

Свършете мръсната работа с проститутката и след това отидете при управителя, гръмнете него и бодигарда му и поставете бомбата. That's all!



СЪВЕТИ

■ Внимавайте, когато презареждате оръжието. Ако не сте изхабили напълно пълнителя, ще загубите останалите вътре амуниции.

■ Изпълнявайте страничните мисии на Лукас Бертоне. По този начин ще се сдобиете с нови и по-бързи коли, които иначе биха ви се разминали.

■ При спонтанни срещи с куки крийте Ютията.

■ Използвайте клавиша 'F5', когато имате проблеми с превишената скорост. С негова помощ колата ви автоматично ще се самонастрои според определеното ограничение.

■ Не забравяйте, че можете да стреляте докато карате. Изберете оръжие и натиснете левия бутон на мишката.

■ Ако бъдете подгонени от "ушевите" и мислите, че няма да успеете да им се измъкнете, просто завийте в първата пряка и бързо слезте от колата. След това се отдалечете малко от нея и се правете на приятно разсеян. По този начин полицаите ще се заблудят и няма да разберат кой е шофьорът на автомобила. След броени минути те ще се разкарат.

■ Когато ви свърши горивото, винаги има и бензиностанции, в които, освен че можете да се блъснете, имате възможност и да презаредите. Ако пък наблизо няма подобно съоръжение, градският транспорт ще свърши добра работа. (NB! – бъдете спокойни, няма да се срещнете със зловещите Дъ Контролърс).

■ Ако не знаете колко е часът, отидете в главното меню на играта, задръжте курсора на мишката върху 'options' и изчакайте камерата да се премести до джобния часовник на масата.
Той е синхронизиран с таймера на вашия комп и показва точното време.

Omerta

Тук отново жизненоважни ще са вашите умения да боравите с оръжие. Но в крайна сметка единственото нещо, което може да ви затрудни, е местонахождението на семейството на Франк и билетите. След като говорите с нарушилия омертата гангстер, обърнете се, тръгнете към паркираните коли и когато ги подминете, елиминирайте човека, който стои пред къщата – вътре са съпругата и дъщерята на Франк. Билетите ще намерите в сградата на летището, където се намирате още в самото начало на мисията.



Visiting Rich People

За да се улесните при проникването във вилата, можете да изгасите осветлението в целия двор. За тази цел още в самото начало на мисията убийте патрулиращия вляво тип. Там ще видите пейка, зад която ще откриете и електрическо табло. Enjoy the darkness!

Happy Birthday!

Ключът към осраната тоалетна се намира в моряка с карираната фланелка, който се мотае на най-долната палуба. Трябва да бъдете по-настойчиви, за да ви го даде. Но преди да говорите с него се убедете, че кенефът е заключен.

You Lucky Bastard!

Това е една от най-дългите и дразнещи мисии. Когато стигнете до склада и Серджо Морело се скрие в него, имате две възможности: или да се доберете до него пеша, постилайки пътя си с пътека от гилзи и трупове, или да откраднете някоя от паркираните на входа возила и да газите наред до вашата крайна цел. За да стигнете до Морело, просто следвайте влаковите релси, докато не видите спрялата пред склада зеленикаво-синя кола. Преди да правите каквото и да било обаче, елиминирайте гадовете на двете високи постройки, защото иначе ще си имате сериозни проблеми. След като обезопасите района, нагласете релсите така, че пълната с гориво цистерна да се разбие в склада, в който се е скрил Морело. Накрая просто махнете трупчето, което стопира вагона и се насладете на експлозията.

Just For Relaxation

Добре дошли отново в пристанището, което направихме на пух и прах в You Lucky Bastard. Този път обаче ще трябва да проникнете в него под прикритие и да откраднете няколко кашона с фалшиви пури за нуждите на своя бос. Карайте направо и внимавайте за човека от лявата ви страна, пазещ малък склад. Целта ви са дузината сандъци зад гърба му. Говорете с него. Той ще ви каже, че ще отиде да "смени водата на рибките", "да протака зелето", "да пусне една вода" или както вие си изберете. През това време ще трябва да натоварите възможно най-бързо въпросните пури. За да улесните работата си, паркирайте камиона така, че задницата да се изравни с нивото на склада – по този начин ще си спестите адски много време.

Moonlighting

Прословутият банков обир! За да стигнете до сейфа, трябва да намерите две връзки с ключове. Едната се намира зад едно от гишетата във фоайето, а другата – на втория етаж в кабинета на директора. Оттук насетне пътят към богатството е на няколко куки разстояние. Просто трябва да проявите малко въображение и да окачите дреболийките им по полилеите. Така едновременно ще ободрите застарелия дизайн на банката и ще се отървете от тия гадни досадници в униформи.

The Death of Art

Заключителната битка! Преди да отидете в музея посетете Жълтия Пит (Yellow Pete, наречен така заради забележително жълтите му зъби и неговия смъртоносен дъх) и се въоръжете. Пригответе се за дълги и досадни престрелки. Главният гад носи Thompson. Битката с него не е чак толкова трудна – просто използвайте Colt 1911 и се целете директно в главата.

Асен Георгиев

ПРЕДПОЧИТАНИ ОРЪЖИЯ

Любимите ми оръжия в Mafia са четири – Colt 1911, Thompson 1928, Pump Action Shot Gun и бухалката. Те са едни от най-удобните и най-ефективни пушкала в цялата игра. Най-голямото преимущество на Colt 1911 е, че няма откат. С негова помощ можете да създавате работа на гробарите от безопасно разстояние, прицелвайки се в главата на жертвата. Недостатъкът му е, че нанася малък демидж и не е ефективно оръжие срещу група хора.

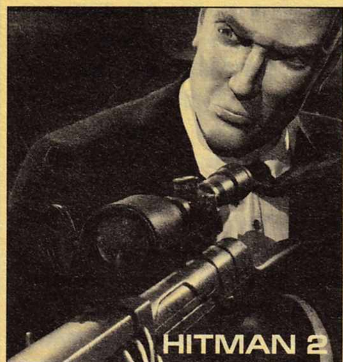
Pump Action Shot Gun е удобно оръжие, единствено когато ще се пуцате в тесни помещения или срещу повече народ накуп. Един изстрел е достатъчен, за да из адват вътрешностите на всеки зъл чичко. Недостатъкът му е, че презарежда бавно.

Thompson 1928 обаче води класацията за най-готино и полезно оръжие. То е ефективно във всякакви ситуации. Единственият негов недостатък е, че има силен откат. Този проблем може лесно да се заобиколи, когато изстрелвате по един-два куршума на малки интервали. Бейзболната бата – най-старомодното гангстерско оръжие, не е полезна почти в никакви ситуации освен в мисиите, в които наистина се налага нейната употреба. Обаче звукът от трошенето на кокали, който тя възпроизвежда, е, как да кажа, доста вдъхновяващ.



Отворете режима за разговор (по принцип клавишът е) и напишете:

god – безсмъртие
ammo – всички амуниции
guns – всички оръжия
armor – пълна броня
health – пълно здраве
skillz – дава ви много Skill Points
maphole – пропускаме нивото
poltergeist – невидимост
pos – показва моментната ви позиция на картата (ниво и координати)



Отворете файла HITMAN2.INI и променете следното:
enableconsole 1
След като сте го написали, включете играта и по време на геймплея можете да отворите конзолата, натискайки бутона , след това можете да използвате следните чийтове:

IOIRULEZ - God Mode on/off
IOIGIVES - Дава всички оръжия и специални/шпионски аксесоари, както и ключовите предмети за завършване на мисията
IOIHITLEIF - Дава ви пълно здраве
IOISLO - Включва/изключва забавения режим (гадовете и куршумите се движат по-бавно)
IOIER - Включва/изключва Bomb режима
IOIHITALI - Включва/изключва Ali режима
IOILEPOW - Включва/изключва Special attack режима
IOIGRV - Включва/изключва The force of gravity режима (намаля гравитацията)
IOINGUN - Дава Nail rifle

UNREAL TOURNAMENT 2003

Натиснете бутона по време на игра, за да активирате конзолата, или натиснете , за да отворите бързата конзола. В нея напишете:



God - God Mode on/off
Amphibious - Не се удавяте, ако се задържите прекалено дълго под вода
Fly - Fly Mode on/off
Ghost - Ghost mode on, вървите през стени
Walk - Ghost mode off , изключва ефекта от горните два чийта
Invisible [bool] - Включва невидимостта on/off
Teleport - Телепортира ви до позицията, накъдето сочи мерникът
AllAmmo - 100% боеприпаси за всички притежавани оръжия
Allweapons - Дава всички оръжия
Loaded - Дава всички оръжия и амуниции за тях
SkipMatch - Побеждаваме в мача и напредваме в стълбицата
JumpMatch [int] - Прескачате на желания мач. В скобите слагате две цифри - първата за мача, втората за турнира
ChangeSize [#] - Сменя размера на играча по фактора # (т.е. 0.25 или 2.0)
LockCamera - Заключва камерата в моментната ѝ позиция
FreeCamera [bool] - Отделя камерата от персонажа ви
ViewSelf [bool] - Връща камерата, центрирана върху вас
ViewBot - Позиционира камерата на някой от ботовете
ViewFlag - Позиционира камерата върху бота/играча, носещ флага
KillViewedActor - Убива персонажа, следен в момента от камерата
NOT - Самоубийство
Summon [string] - Призовава обекта (например бот)
SetCameraDist [float] - Променя дистанцията на камерата от избрания обект
SetGravity [float] - Променя гравитационното поле
SetJumpZ [float] - Променя височината на скока
SetSpeed [float] - Променя скоростта на героя с числото в скобите
FreezeFrame [float] - Паузира играта за времето, написано в скобите
SetFogR [float] - Променя червения компонент в мъглата
SetFogG [float] - Променя зеления компонент в мъглата
SetFogB [float] - Променя синия компонент в мъглата

BANDITS: PHOENIX RISING

Идеме в директорията, където сте инсталирали играта, и намерете файла bandits\data\profiles\GARAGE.XML. Отворете го в notepad. Сега можете да промените нещата, които искаме. Например, ако искате всички оръжия от мисия 01, намерете "mission 01" във файла и променете всички "no" величини в "yes", стартирайте играта и се заредете добре с пушкала:).
Разбира се, добре е да направите бекъп на файла, за да се застраховате срещу евентуални забивания и проблеми..

MIXED NEWS

КОЙ КАЗАА 2.0

В добре познатите пи-ту-пи програми се случват новости, някои не чак толкова приятни. Те касаят всички с по-изтънчени вкусове, които си дърпат емпетройките извън българския пиъринг (т.е. извън българската интернет зона). Sharman Networks пуснаха нова версия на Kazaa със забележимо подобрени възможности (2.0 се намира на www.kazaa.com). Вече може да се съставят списъци от файлове, което дава възможност да се теглят цели албуми. Има и функция за рейтинг на файлове, с което се решава проблемът с некачествените или непълни файлове, циркулиращи из мрежата (според някои, пуснати от RIAA). Сериозен удар е и договорът, който производителят на Kazaa — Sharman Networks, сключи с италианския доставчик Tiscali (www.tiscali.it).

Италианците ще плащат за всеки потребител на Kazaa, който стане техен клиент (http://www.-nytimes.com/2002/09/23/technology/23TUNE.html).

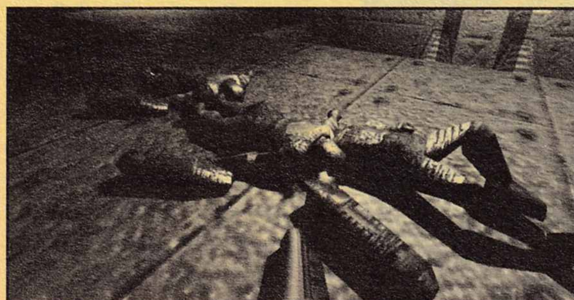
Идваме и до неприятната част. Освен че Kazaa е шпионска програма (сиреч spyware — следи вашите действия и ги продава като маркетингова информация на трети компании), другите няколко подобни — Morpheus (www.musiccity.com) и LimeWire (www.limewire.com) признаха в края на миналия месец, че допълват разходите си чрез нов метод — Stealware. Последното се явява крадене на заявки и приписване на комисиони. Тоест — Amazon плаща процент на всеки, който е докарал клиент на сайта. Kazaa си причислява комисиони за вашите покупки от Amazon, дори и да сте купили някой диск с благотворителна цел (www.nytimes.com/2002/09/27/technology/27FREE.html). Българите все още не пазаруват активно от Amazon, но трябва да се внимава, дори StealWare частта не е деинсталирана (за момента). RIAA през това време предложи на американското законодателство да осъди всички P2P мрежи по бързата процедура (www.riaa.org/PR_story.cfm?id=-556).

ИНТЕГРАЦИЯ НА ЕДНО/ДРУГО

От догодина Dell Computers ще предлагат (www.gameforms.com /news/?498) някои от своите компютри с преинсталирана Final Fantasy XI PC, съобщиха от производителя Square (www.squaresoft.com). Предполага се, че това ще са новата серия от лаптопи с геймърски наклонности — Dimension 8200. Последното е резултат от сделката на Square с Nvidia за промоция на Final Fantasy.

Nvidia пък се интегрират и с европейските производители на компютри (Nvidia са американци, въпреки че шефът им Йен Хсун Хуанг е от далечна Азия) и според пресссъобщенията им вече слагат GeForce4 MX 440 с AGP 8x на пълната линия компютри на Fujitsu-Siemens. Който се е засилил да си купува лаптоп, е добре да се съобрази със скорошните изявления на Джон Кармак (ID Sofware), че по времето, по което се появи, все още няма да има лаптоп, който да поеме графично Doom III.

А ако искате да загреете преди идването на Doom III — вече може да поиграете добрия стар Quake с въртекс и пиксел шейдъри! http://tenebrae.sourceforge.net работи за вас. Пичовете са сформирали проект, който трансформира тежкия двигател на хита на 1996-та в модерен, използващ пълната мощ на видеокарти от ранга на Radeon и Geforce4. Безплатен даунлоуд и така нататък.



NUN10-DO!

Като споменахме Final Fantasy, Nintendo стартира сайта на Final Fantasy Advance (www.fft-a.com), която се очаква да намери място в сърцата на геймърите следващата година. Освен вълната от PS2-мрежови адаптери и онлайн услугата X-box Live, Nintendo за пръв път пуснаха официален аксесоар за Gameboy Advance — това ще е e-reader (или електронен четец), който може да пуска Nintendo-класики като Donkey Kong и Mario на Gameboy Advance (www.nintendo-e-reader.com). Игрите ще се играят от магнитни карти (а ла дебитни), които Nintendo ще продава или подарява, а целта е потребителите да си ги менкат като покемони. Адаптерът струва 40 долара, картите — много по-малко. Другата драма около конзолния цар е това, че продаде 49-процентовия си дял от английското студио за игри Rare на... Microsoft. Rare са известни в конзолния свят като създатели на Super Mario 64. Продажбата стана за три дни: в първия Nintendo обяви, че продава Rare, на втория Microsoft вече бяха собственици срещу 375 милиона долара, а на третия ден Rare обявиха, че ще продължат да разработват игри за GameBoy Advance. От Nintendo съобщиха и новината, че са продали 10 милиона Game-кубчета и също така пуснаха официален Software Development Kit за интеграцията на DivX с тяхната конзола — www.divx-.com/gamecube. Можем да напомним, че тази компресия е използвана в клиповете на WarCraft III и ще даде шанс на много разработчици да напъхат висококачествени видеофилми в бъдещите GameCube игри.

Home » Products » DivX for Gamecube SDK

DivX™ for Gamecube SDK

The DivX™ for Gamecube Software Development Kit (SDK) brings the power of DivX video to developers, providing the opportunity to integrate the world's most advanced and widely used video compression technology within Gamecube games.



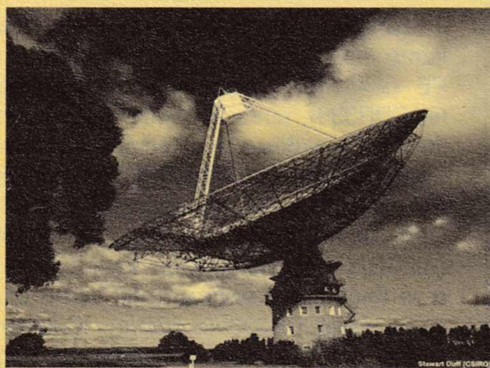
Features

- **Superior Compression:** Maximize the 1.3GB limit on the Gamecube disc. The DivX for Gamecube SDK creates DVD-quality cinematics at file sizes 7-10 times smaller than MPEG-2 with high performance playback of in game cut-scenes.
- **Faster Encoding Speed:** With encoding speeds 2-3X faster than real time, developers save a significant amount of time compressing cinematics. Scenes that used to take hours can be encoded in mere minutes.
- **Professional Video Tools:** DivX for Gamecube lets developers incorporate the advanced features of DivX Pro™ video (version 5.0.2), offering support for advanced features including pyschovisual modeling, bi-directional encoding, and global motion compensation.
- **Ability to Optimize Gekko Extensions:** Hand-optimized assembler-code for maximum usage of all Gamecube CPU ("Gekko") extensions and minimal cache misses.
- **Faster Decoding Speed:** DivX offers incredible performance speed that far outshines competitive technologies. Uses both CPU and graphics chip ("Flipper") in parallel for extremely fast performance
- **Flexible Integration:** DivX for Gamecube was designed to provide maximum flexibility and ease of use, with the ability to map video on any surface and run in parallel with other applications. The product also offers tight integration with the MusyX™ and AX sound libraries for audio streaming. MusyX's SMaL programming language allows writing simple programs, which take full control of the sound over time. E.g., parameters may be changed in reaction to value changes of MIDI controllers. Even multiple samples may be started.

КОСМОС VS. ПРОТЕИНИ VS. ГЕНОМ

Космос vs. протеини vs. геном

Всички, които оставят щайгите си да въртят Idle-времето в търсене на извънземен живот — да се обнадеждят веднага. Програмата SETI ъпгрейдва софтуера си и се мести на ново, по-добро място (www.space.com/scienceastronomy/seti_021001.html). Seti напуска радиотелескопа Арецибо, Пуерто Рико (добре познат от филма "Контакт") и отпрашва към Австралия. Програмата ще пусне и нов софтуер с име BOINC, който ще влее нови сили в дистрибутираните мрежи на Seti@Home. Тези, които искат да завещаят процесорните цикли на своята машина с по-реални неща, могат да опитат http://folding.stanford.edu и да оставят компютрите си да работят по различните видове протеинови връзки и свързаните с това човешки болести. Всички, проявяващи афинитет към генното инженерство, да опитат http://gah.stanford.edu или http://folding.stanford.edu и да се включат в разрастващия се експеримент за разкодирането на човешкия геном.



Upgrades to Boost SETI@home Alien Search



SCIENCE TUESDAY

By Diana Jong
SPACE.com Staff Writer
posted: 07:00 am ET
01 October 2002

ТЕКСТ КУЕСТ 8

Осмото годишно състезание по интерактивни текстови игри — IFCON2002, е вече факт. На http://ifcomp.org/comp02/ се намира официалният сайт, а на http://ifarchive.org/indexes/ifrchiveXgamesXcompetition2002.html е страницата с даунлоуд.

Благодарение на това, че са текстови и ползват интерпретатор, игрите могат да се играят от всякакви платформи. За да гласувате за любимата си игра, трябва да сте играли поне пет игри в продължение на два часа. Победителят от конференцията тази година ще се излъчи след преброяването на гласовете, които вие може да пуснете на http://ifcomp.org/cgi-bin/vote.cgi. Краен срок — 15-ти ноември.



БЛОК-О-РАМА

Обществото на онлайн дневниците се разраства и трябва да се ориентираме в него. Това са особен вид сайтове, където в хронологичен вид се публикуват от лични драми до корпоративни новини. http://blogdex.media.mit.edu е търсачка за блогове с подробна секция с новини. www.metafilter.com е първото място, където бихме могли да си популяризираме блога, след като го създадеме. www.blogger.com е сайт, откъдето може да използваме безплатен софтуер за правене на блог. www.blogroots.com е сайтът с новини около блог-света. www.movabletype.org е най-разпространеният самостоятелен софтуер.

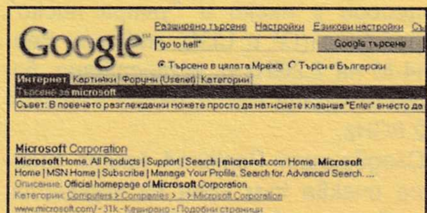
FRESH BLOGS

The 10 most recently published blogs:

- ChimpNews
- Shaken and Stirred
- Information Technology IT
- GrahameLynch.com
- MIKEY GOES TO HOLLYWOOD
- Mister Crunchy
- ma lil corner of the universe...
- Bariatric -whats that then[P]
- the beholder
- CatcherForThou...

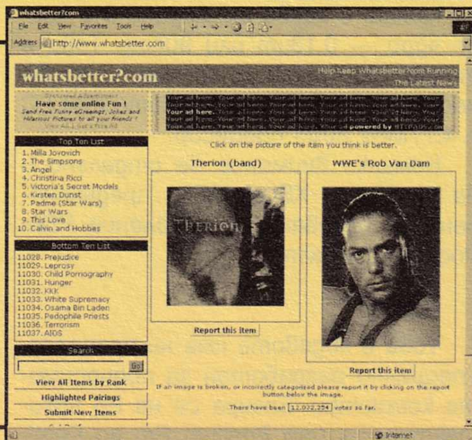
ДОБРО УТРО, MR. GATES

ComputerWorld официално обяви, че Microsoft вече не е номер едно във визията за ада. Изненада! Ако напишеш "go to hell" в Google, вече не отиваш на Microsoft.com. Обяснението на феномена е, че Google е сменил индекса си. Всеки месец, след като Google преиндексира 2,4-те милиарда уебстраници, търсачката се "поразмества". Според SearchEngineWatch.com, някой е променил начина, по който Google свързва този сайт, защото едва ли хората са променили отношението си към него. Друга статистика показва, че 20% от всички сърфиращи вече използват Windows XP. С настъпването на есенния сезон Microsoft показа и новите заглавия, които ще пуска за X-box. Най-интересните превюта могат да се прочетат на http://www.ferrago.co.uk/story/576.



ПО-ПО-КОЕ?

Преди време линк-хитът по ICQ беше www.hotornot.com, след това дойде www.ratemypoo.com, сега всички да се настроят към www.whatsbetter.com. Последното има добра ценностна система, въпреки че нещата, които сравнява, са д-о-оста различни.



Intel Developer Forum есен 2002



Приключи поредното изложение за разработчици на Intel. Както обикновено, там бяха демонстрирани най-новите продукти на компанията, бяха пуснати в продажба някои подобрени модели и също така беше предоставена информация за бъдещите планове на Intel. Множество други компании, свързани с PC-компютрите, мрежовите технологии и прочие, също представиха своите завършени проекти и обявиха планове за бъдещи разработки.

Процесори

Официално в продажба се появиха Celeron 2GHz (128K кеш, 400 Quad шина, 0.13um), Xeon 2.6GHz и 2.8GHz (512K кеш, 400 шина, 0.13um), множество мобилни Pentium3-M и Celeron процесори с ниско и "ултра ниско" напрежение (LV и ULV), мобилен Pentium4-M на 2.2GHz и, естествено, бяха рекламирани настолните Pentium4 на 2.8GHz.

Следващият Pentium4, който засега се очаква към края на годината, ще работи на 3.06GHz (512K кеш, 533 шина, 0.13um), но не тактовата честота е това, което го отличава — той ще поддържа технологията HyperThreading (засега активирана само за Xeon процесорите), емулираща двупроцесорна работа в едно единствено ядро. Разбира се, производителността е по-ниска отколкото с два реални процесора, тъй като вторият виртуален процесор може да използва само свободните ресурси на ядрото и дори в някои случаи работата малко се забавя.

Intel направиха и демонстрация на P4 процесор, работещ на 4.7GHz (без да кажат с какво охлаждане и с какво ядро — 0.13um или 90nm). Това е точно 1000 пъти по-голяма тактова честота от тази на първото IBM PC с 4.77MHz 8086 процесор.

Немалко внимание бе отделено и на чиповете XScale/ARM, предназначени за следващото поколение PDA: PocketPC и Palm.

Banias

Това е кодовото име на процесор, специално разработен за преносимите компютри. Базира се на P6 архитектурата (от Pentium Pro до Pentium III), но с много повече кеш (1MB) и специални технологии за понижаване на консумацията като разделно изключване на части от чипа и т.н. Очакваната тактова честота е 1.6GHz. Производителността на Banias MHz-срещу-MHz ще бъде по-голяма от тази на P4 затова Intel ще трябва да измислят решение, подобно на Cyrix 6x86 P-Rating и AMD AthlonXP Model Numer, чрез което потребителите да могат да сравняват по "реална" производителност, а не по тактова честота...

Чипсети

Според плановете на Intel, след като този месец се появят i845GE и PE (i845G/E с официална поддръжка на DDR333), през 2003-та година можем да очакваме множество чипсети с двуканален (128-bit) DDR контролер на паметта. За процесорите с 533 QPB шина това ще е DualDDR266 (4.2GB/s пропускателен капацитет), а за бъдещите модели с 667 QPB шина — DualDDR333 (5.4GB/s). Южният мост ICH5 на тези чипсети ще поддържа SerialATA и може би WirelessLAN (WiFi/IEEE802.11b), а северният мост (MCH) — Gigabit Ethernet и може би AGP8x.

TabletPC

На IDF бяха представени множество TabletPC устройства (вж. PC Mania, бр. 1/2002). Естествено в случая се набляга на това, че използват Ultra-Low-Voltage Pentium III-M мобилен процесор с консумация в енергоспестяващ режим около 0.5W при напрежение 0.95V и тактова честота 400MHz. Идеята е устройството да работи поне 8 часа с едно зареждане на батериите. Смята се, че до края на годината и този "нов тип компютри" трябва да се появи на пазара.

Дизайн

Intel са решили, че кутиите на компютрите са скучни и на IDF бяха представени няколко разнообразни решения за външния им вид (б. ред. ще се сетят те...). Intel обаче искат да променят и вътрешността — т.е. ATX спецификацията — с цел по-добро (и по-тихо/по-ефективно) охлаждане на все по-мощните процесори, както и за по-лесен ремонт и смяна на компоненти. Интересно е, че идеята им за дънна платка и кутия на XXI век — със Serial PCI 3.0 слотове и т.н. има съвсем същото разположение на основните компоненти (процесор, памет), както и марковите (в собствена, нестандартна кутия) компютри на IBM от сериите

PC300PL, PC300GL и други. Споменатите PC300GL са от 1996-та година с процесор Pentium 133MHz...

AMD

Вечният конкурент този път не се представи никак добре — официално се отложиха с един-два месеца премиерите на два от бъдещите им процесори. 64-битовите "Hammer" (K8, 886) ще се появят едва следващата година (макар и в началото), а AthlonXP с 512K кеш се отлага за декември/януари. Има и добра новина — в най-скоро време се очакват обикновени (с 256K) AthlonXP със системна шина 166MHz (ефективни 333) — повишение с 25% спрямо сегашните. Вероятно малко след отпечатването на този брой ще са факт и два модела с 333 шина: 2700+ и 2800+.

nVidia

Най-накрая се появиха AGP8x версиите на Geforce4 MX и Titanium. От MX серията единствено MX440 ще има вариант с AGP8x. Чипът в новия "GF4MX440 with AGP8x" (уит-а-ге-пе-осем-хикс... можеха някакво по-красиво име да му измислят) ще работи на 5MHz повече отколкото в обикновения MX440 (275 срещу 270 MHz), а паметта ще работи на цели 50MHz отгоре (250 срещу 200 MHz). Очакват се много карти с по 128MB (засега повечето са с 64MB). Също така повишените тактови честоти ще спомогнат за изчезването на MX460. Важно подобрение за новите MX440 е препоръката за липса на вентилатор — радиаторът е достатъчен за охлаждането им (т.е. по-малко шум и по-малка вероятност за повреда).

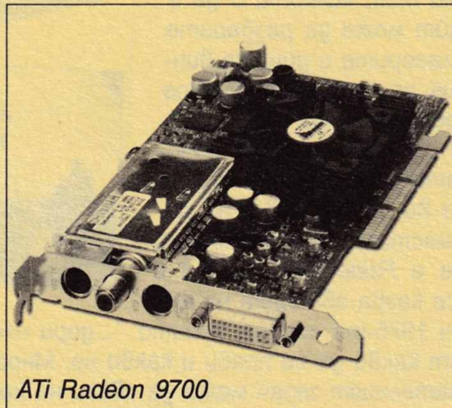
Относно Titanium серията изявленията на nVidia са доста по-мъгляви — не е ясно дали всички модели (Ti4600, Ti4400, Ti4200) ще получат AGP8x или ще го огрее само Ti4200. Знае се, че AGP8x-вариантът на Ti4200 ще бъде със 128MB памет (поне така препоръчват nVidia), а чипът му ще работи на същата честота както и предишните Ti4200 (225MHz). Досега паметта на картите с 64MB работеше на 250MHz, а на тези със 128MB — на 222MHz (странно число за тактова честота...). Новите Ti4200 с AGP8x ще имат 128MB памет на 250MHz.

Покрай последните AGP8x видеокарти nVidia обърнаха внимание и на nForce2 — AGP8x "процесор на платформата". Последното странно словосъчетание е особено модерно, защо nVidia са забранили на производителите на дъна да го наричат чипсет или интегриран чипсет. Най-накрая през октомври трябва да започнат да се появяват и дъна с nForce2 — отначало на запад и най-вече на изток от нас.

ATI

ATI "отдавна" са обявили своите AGP8x продукти (Radeon 9000 и 9700). Интересно е да се отбележи, че все още масово наличните Radeon9000 платки се водят AGP4x, т.е. производителите (Gigabyte, и т.н.) играят на сигурно и изчакват да се решат проблемите около AGP8x преди да обявят поддръжка за него.

От ATI предоставиха допълнителна информация относно междинния си продукт — Radeon9500. Чипът му на практика ще бъде R300 (от Radeon9700), така че ще се поддържат всички екстри като AGP8x, DirectX9.0 и т.н. Radeon9500 ще работи на по-ниска честота: 275MHz за чипа и за паметта. Освен това шината му за достъп до видеопаметта е двойно по-малка (128-битова срещу 256 при R9700). Ще има два модела R9500 — обикновен (˜180$) и Pro (˜220$). Обикновеният ще бъде с четири конвейера за пиксели, а Pro моделът — с осем, колкото са и в Radeon9700.



ATi Radeon 9700

Microsoft

Microsoft пуснаха WindowsXP ServicePack 1, с USB 2.0 поддръжка и други джунджурии (отварящи пътя за специални "Multimedia Center" PC-та). Компанията ни зарадваха и с друга новина — Bluetooth ще получи пълна поддръжка в WinXP SP1 преди края на годината. Поддръжката, естествено, ще се добавя под формата на update. Като имаме предвид, че MSI вече пуснаха няколко дъна с извод за Bluetooth-антена, както и растящият брой устройства, които използват новия стандарт за безжична връзка (главно GSM-и и слушалки с микрофон) — бъдещето му явно ще е розово. Не закъсня и един от първите PC-ориентирани Bluetooth продукти — безжични мишка и клавиатура... с производител — Microsoft разбира се.

Creative

В края на септември беше обявен новият SoundBlaster на Creative — Audigy2 във варианти MP3+, Platinum и Platinum Ex — аналогични на събратята им от сериите Audigy и Live!. Новите платки използват стария чип Emu10K2 (от Audigy), но явно с нови цифрово-аналогови и аналогово-цифрови преобразуватели, защото от Creative твърдят, че се поддържат 24bit/192kHz при Stereo playback, 24bit/96kHz при 5.1 и при запис (както и многоканален запис от 16bit/48kHz източници със забавяне на превключването по-малко от 2ms) и съотношение сигнал-шум 106dB. Тези параметри са изключително високи, особено за платка с още куп екстри (вкл. IEEE1394 FireWire контролер) за под 100$. Склонен съм да се съмнявам дали всъщност се постигат точно такива стойности и дори да се постигат, едва ли ние, масовите потребители ще можем да ги използваме/оценим. Но това не е повод за оплакване — при всички положения получаваме малко по-добър продукт от предишния...



Creative Audigy2

Останалите допълнения в Audigy2 са 6.1 канален звук, съответно Dolby Digital EX, DVD Audio поддръжка и THX сертификат за качество на звука. Всичко това е прекрасно тъй като няма друга непрофесионална звукова карта, която да предлага толкова много екстри. Дори някои от професионалните са по-слаби... И въпреки това като че ли се поизчерпаха нещата, които могат да се добавят към една звукова карта — освен радио тунер не се сещам какво друго "липсва" в Audigy2. Мисля, че е време да се премине изцяло към вграден на дъното звук. Все още не е късно Creative да се преориентират и следващият им продукт, Audigy3 примерно, да е чипсет с "вграден SoundBlaster, базиран на успешния Emu10K2".

Стоян Спахиев

eXTReMe oN .NeT

да се потрошиш елегантно не е работа за всеки

Какво е общото между игрите Tony Hawks ProSkater, Mat Hoffman's Pro BMX, Dave Mirra Freestyle BMX, Extreme Channel и откритото парти на 22 септември тази година на Паметника на Съветската армия в София? Всички те са посветени на едно и също нещо: Екстремните спортове. А кои са те? Skate, BMX, blade, rafting, mountain bike, wakeboard, bodyboard, бънджи, катерене по скали, летене с балон, скокове с пара- и делтапланери, замерване с торби цимент, бой с панели и подобни увлечения, за които се иска повече, отколкото за един неделен мач в двора на близкото училище. Част от тези спортове са прекалено екстремни, скъпи и непопулярни в .bg, но много от тях са известни и у нас. След един бърз преглед на горепоменатите идиотщини, по моя преценка отделих попопулярните и се опитах да намеря сайтове, посветени на тях. За по-голяма обективност съм дал и .bg сайтове, макар че за доста от тях не попаднах на такива.

Skateboarding



Невъзможно е да не познавате поне 5-6 души, които да цъкат скейт трикчета. А и 99% и вие сте се пробвали (само дето то не е като да подмяташ хека — бел.ред.). Като "официален" сайт се води www.skateboard.com, но той, колкото и да е интересен, си е комерсиален. На този сайт може да разберете всичко за дъските, колесарите, ролките, лагерите и дори за винтове, които се използват! Има и секция за професионалните скейтъри, в която може да ровите из досиетата на над 50 човека и да им видите мутрите, кога и как са родени, както и любимите трикове. Същото е и положението с раздела за скейт фирми. За жалост няма меню Trix, но ако ви интересува, на помощ идва www.bobstricktips.com. Това е мястото, на което има отговор на въпроса: "Какво по дяволите е *Fakie 180 Shove-it* и *Frontside 180 No-Comply*". Боб (или както се казва авторът на този сайт) е започнал да язди дъската през 1975-та година, когато "...дори нямаше olie...". На сайта е показал над 20 основни трика, дал е по някой и друг съвет какво да се прави и какво не. Много добра идея е наличието на малки .mov филмчета към всеки номер, който любознателният зяпач може да свали на компютъра си и да се пули по един час на ден как е възможно от място, без видимо усилие и без да спира да се направят девет завъртания на 360 градуса! Друга страница с филмчета е www.skateboardvideos.net. Има какво да се види, но някои от клиповете са доста големи и не стават за бързо теглене. Това, което мен ме е привличало в самите дъски, са яките им шарки. Една от найбогатите онлайн колекции е на адрес www.skateboardgraphics.com. Друга алтернатива е родният домейн http://bigair.search.bg/logos.htm, снабдил се също с голям брой снимки на рисувани дъски за скейт и сноуборд. Други места, които заслужават да се посетят, са www.wiskate.com, www.geocities.com/Colosseum/Loge/7982 и http://members.tripod.com/~Heelflip69. Българската страница за скейтборд за мен е www.sk8bg.cjb.net. Проблем е, че не се зарежда много бързо, но си струва чакането!

RollerBlade

Този спорт е известен още и като inline skating. Става дума за ролковите кънки от нашето детство, но с наредени едно зад друго колелца. Но нека не ви звучи лесно и просто. Номерата, които се правят, изискват голяма физическа сила, издръжливост и концентрация. Обширна информация за всичко, свързано с блейдовете, можете да намерите на www.rollerblade.com. И тук има обща информация, както и детайлни менюта на тема кънки, колела, лагери, предпазна екипировка и дори "добрите чорапи" за каране. :) Ровейки из нета, попаднах и на друг интересен сайт — www.skategirls.net. Той, както показва името му, е посветен на мадамите с блейдове! Номерата, които те изпълняват, не са по-прости от тези на мъжката половина и определено изглеждат по-готино! За inline skating намерих повече .bg места. www.bladebg.hit.bg е пипнат сайт с massage board, снимки и възможност за доставка на кънки, резервни части дрехи и всичко останало на тема blade. Ако искаме да разгледаме снимки на блейдъри, посетете http://roadskater.dynu.com/index.htm, където авторът е събрал над 1000 снимки и още толкова филмчета от минали extreme събития. На откритото парти на 22 септември тази година на Паметника на Съветската армия видях момчетата от Team Desaster. Страхотно каране, стил и красота. Техният сайт е www.teamdisaster.hit.bg. Направен е с flash и определено има защо да го посетите. Може да се запознаете дистанционно с момчетата,

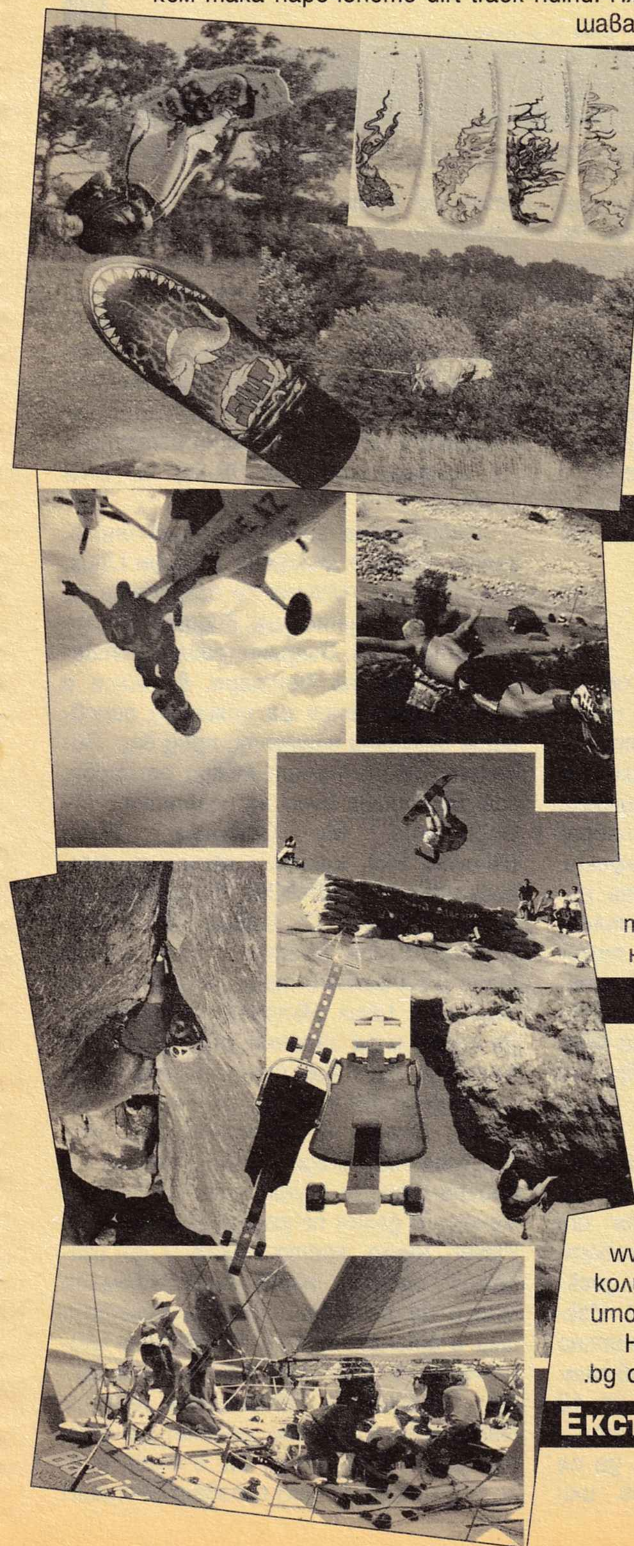


да прегледате снимките им и да пуснете по един e-mail. Други два български сайта са: http:/.www.bladebg.hit.bg и www.pell-mell.hit.bg. И те си заслужават 60-те стотинки в кварталния интернет клуб!



BMX

Аз лично преди доста време ходих да гледам един филм по три пъти дневно. Не, не става дума за StarWars. Филмът се казваше "Банда Бе Ем Хикс". Ставаше дума за една тумба хлапета, които караха колела със странни рамки и правеха с тях непостижими за нашите балканчета номера. Доста по-късно разбрах, че Бе Ем Хикс е екстемен спорт. Най-дивият сайт определено е www.bmx-treme.com. Тук кротко между останалите менюта се мъдри и Clinics, така че бъдете внимателни! Силен сайт е и www.bmxnon-stop.com, който между другото е посветен на old school карането. Става дума за края на 70-те и началото на 80-те години, когато са показани за първи път повечето от BMX-триковете. А www.mybmx.com е повече ориентиран към така нареченото dirt track ridind. Няма рампи, няма зали. Ако отидете до галерията със снимки и ви прилошава от рани и кръв, не кликайте на Crashes and Injuries!



Wakeboard

Този спорт е микс между водни ски и сърф — хем състезателят е на една дъска, хем го тегли мощна моторница. Изглежда много забавно, но и доста опасно. Номерата, които се правят, са много атрактивни, но изискват сериозна спортна база, за да бъдат практикувани. На www.wakeboard.com ще намерите всичко, което ви е нужно, за да се запалите по Wakeboard — дъски, екипи и професионални спортисти са събрани тук. Друг много странно изглеждащ и дори невзрачен сайт е www.wake-skate.com. Това определено е мястото, от което може да надникнете стъпка по стъпка в света на теглената от моторница дъска. От как да се изправите до сложни номера като heel-side 180 — всичко е обяснено на елементарен английски и придружено с .avi филмчета, които може да изтеглите. За жалост не можах да намеря сайт в българското интернет пространство.

Climbing

Катерене на скали, планини, дървета, сгради и изкуствени стени. На http://camp4.com можете да намерите най-пълната информация, комбинирана с много съвети и галерии със снимки и отново видеоматериали (този път платени). Ако ви става лошо от височини, по-добре пропуснете посещението му. http://bgmountains.hit.bg/home.htm е доста по-семпъл сайт, но е на разбираем български. Има директория за катерачи. Добра подборка на материали и интересни линкове. http://hranilka.hit.bg е друг подобен сайт. http://verticalworld.dir.bg определено държи палмата на първенството за изчерпателност. Много информация, добре подредена и лесна за навигиране. Ако сте запален или пристрастен на висенето по въжета, задължително го посетете. Ако се запалите по катерене, отидете до www.theclub.hit.bg — там ще намерите по-малко информация и дори ще може да се запишете на практически и теоретичен курс по катерене!

All the rest, all-in-one

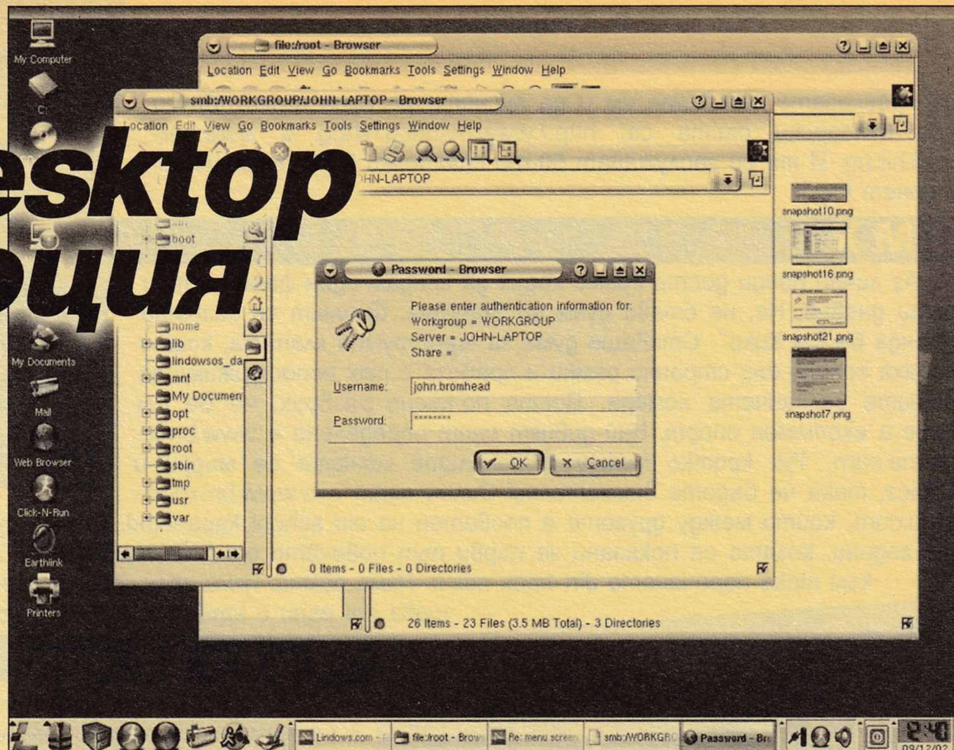
Освен гореспоменатите спортове и забавления има и още много подобни. С малко ровене се намират интересни сайтове за сноуборд (www.snowboard.com), сърф (www.surfing.com), бънджи скокове (www.BungeeZone.com), Barefoot Waterskiing (водни ски с боси крака — проверете на www.barefootcentral.com), Sandboarding (скейт, ама по пясъчни дюни http://www.wakeupweb.com), Skysurfing (нещо средно между скок с парашут, каране на сърф във въздуха и самоубийство www.surfflite.com :)), Street Luge (спускане по улици и магистрали легнал в количка — със 120-150 км/ч! www.skateluge.com/stluge.htm) и още много, които забравих, пропуснах или прескочих от съображения за сигурност.

Не пропускайте да посетите и http://adrenalin.vega.bg/! Това е велик .bg сайт за all-in-one! Since 1985!

Екстремисти от всички страни, обединявайте се!

Пеню Дачев

Linux Desktop революция



Клониранитe атакуват

Отдавна отмина времето, когато Linux се доказваше като операционна система. Откакто бе създаден, той измина дълъг път от един любителски проект до идея, дала сила на движението на отворения код. В момента Linux се предлага в множество различни дистрибуции, но това не му пречи, а по-скоро му помага, като предлага на потребителите възможността да изберат най-подходящото решение за своите нужди. Именно нуждата за евтино, стабилно и силно индивидуализирано решение му извоюва силни позиции за проекти като уеб и файлови сървъри, firewall-и и всякакви други мрежови задачи. Това обаче явно не е достатъчно, защото Windows все още е неоспоримият първенец при desktop системите, там, където се продават най-много копия. Няколко Linux дистрибуции се заеха да променят това положение и обявиха, че започва desktop революцията...

Промяната

Linux трябваше да се промени в няколко посоки, за да се хареса на не чак толкова напредналите потребители и в същия момент да запази другите си силни страни. На първо място трябваше да бъде опростен процесът на инсталация на системата. Писането по безброй конфигурационни файлове на ръка постепенно беше изместено от потребителски интерфейси, които се развиха до доста комплексни графични програми. Самата работна среда също имаше нужда от еволюция. Конзолата не беше достатъчна, а XWindows (базата на графичната среда в Unix клонингите) изискваше доста познания, за да бъде приведен в работещо състояние. Графичните надстройки KDE и Gnome обаче претърпяха много преработки и от известно време правят възможно създаването на удобно пространство за работа в графичен режим.

Няколко от големите дистрибуции наложиха използването на XWindows по подразбиране и с това си спечелиха прозвището Linux desktop системи. Сред тях RedHat, Mandrake и SuSE. Това развитие е достатъчно за Linux потребителите и разшири използването му за ежедневната работа. Но не достигаше, за да се привлече Windows аудиторията. Ето защо няколко други дистрибуции поеха още по-агресивен път в две направления. Първо – да предложат на клиентите си достатъчно познат интерфейс и, второ – да им осигурят максимално голяма степен на съвместимост с Windows и неговите приложения и файлови формати. Най-смелата от тези дистрибуции е

LindowsOS

http://www.lindows.com

В началото създателите ѝ обявиха, че системата ще поддържа пълна съвместимост с Windows, като същевременно изпълнява и Linux/Unix програми. Това определено предизвика интерес и заедно с подходящо избраното име постигна добър PR ефект. По-късно се оказа, че обявените намерения не могат да бъдат изпълнени напълно и в крайна сметка тихомълком изчезнаха от сайта на компанията. Въпреки това Lindows остава дистрибуцията, постигнала най-много известност от другите "Windows клонинги", колкото и неточно да е това понятие.

Lindows 2.0 е построен на базата на Debian Linux, славещ се с добрата си стабилност и предпочитан от много администратори и разработчици за сериозни проекти. За десктоп е избран пакетът KDE 2.2. Изключително опростена и невероятно бърза, на нормално PC дистрибуцията се инсталира за по-малко от 10 минути. Предлага ви три варианта – да се инсталира на целия диск, да се инсталира заедно с Windows или advanced mode. Последният, въпреки гръмкото име, не е чак толкова напреднал и не позволява голяма свобода при операции с дисковите дялове (partition-и), както Windows XP например. Това е може би единственият минус на инсталацията, която даже разпознава сама мрежовата връзка като се справя и с автоматичното изтегляне на конфигурация за IP-та и DNS сървъри.

Системата зарежда много бързо, което обаче е очаквано за един Linux. При първото пускане се озоваваме на desktop-а, където ще видите доста познати неща. Въпреки това се отваря прозорец на Netscape, в който с кратки изречения са обяснени основните визуални елементи пред вас. Повечето обаче нямат нужда от това, защото става дума за познатите My Documents, My Computer, Trash (Recycle Bin), както и икони на устройствата – CD-ROM, Floppy и харддиска, кръстен C:. Освен тях – Web Browser и Mail. Кратко и ясно, изчистено и направено така, че никога невиделият Linux Microsoft потребител да седне и да започне работа с едно кликване. Въобще тенденцията, която въведе RedHat, да се слагат понятни имена на приложенията, тук властва навсякъде. XMMS, името на програмата за слушане на MP3, е заменено с далеч по-разбираемото MP3 Player. Нещо, което макар и да изглежда просто постижение, помага много на начинаещите. На desktop-а има и стандартните за Windows икони Network и Network Browser, откъдето, подобно на Windows-кия Network Neighborhood, имаме достъп до компютрите в мрежата си, в това число и до тези, които ползват Microsoft

Windows.

Панелът аналог на taskbar също не плаши с нищо – вместо Start бутон, имате такъв, означен с краткото L. Кликваме там и намираме програмите, разделени в десет области – Audio & MP3, Business & Finance, Desktop Enhancements, Games, Home & Education, Internet, Multimedia & Design, Software Development, Utilities и Web Authoring. С пакета получаваме софтуер за "писане" на CD-та, view-ери за Excel, PowerPoint и Word, 5 игри, Netscape и Konqueror, както и AOL Instant Messenger. Софтуерът не е много, но е достатъчно, за да започнете. Ако искате повече, трябва да използвате Click-N-Run технологията. Това е програма, която ви позволява да изтеглите приложения от сайта на Lindows. За това обаче трябва да сте абониран за услугата. Абонаментът идва с купуването на Lindows и трае две години. Струва 99 USD, а компанията планира и да повиши цената на 129 USD за една година. Постранното е, че досега не е ясно за каква сума ще се продължава абонаментният период. По-напредналите могат да си пуснат един apt-get и от сайта на Debian да си свалят същото без пари. Все пак това си е Linux. :)

LindowsOS е една добра операционна система, която обаче има някои минуси. Първият е цената – все пак SuSE и RedHat се предлагат за 39 USD. Липсата на графичен интерфейс към вградения firewall не позволява лесното му конфигуриране. Освен това по подразбиране системата върви с потребител с пълни (root-ски) права – нещо, което създава условия за потенциални атаки срещу сигурността ѝ. Добре се справя с Windows-ките приложения, но далеч не с всички, тъй като ползва WINE, а той не може да емулира напълно всички Windows особености. Ако търсите нещо, което да пуска повече Windows приложения, може би ви трябва Win4Lin www.netraverse.com/products/win4lin). Плюсовете са далеч повече и това явно е причината системата да се издигне в класацията на www.linuxdesktop .com за най-използваните Linux Desktop дистрибуции веднага след Mandrake, RedHat и SuSE.

И въпреки това с Lindows не се изчерпват всички предложения.

Lycoris Desktop/LX

http://www.lycoris.com

Lycoris е системата, която лично на мен ми направи най-добро впечатление, макар и да не е толкова известна като Lindows. Да започнем с цената – 29.95 USD за CD с 60 дневен support по e-mail и ръководство за инсталация и още 10 USD отгоре за сорс кода, плюс две допълнителни CD-та. Lycoris много напомня Windows XP по дизайн, но определено не е прост клонинг на вида му. Системата, базирана на Redmond Linux + KDE е много професионално изработена. Като започнем от добрата инсталация и стигнем до огромната функционалност. Тук балансът на възможностите и сложността е постигнат идеално.

С Lycoris пристига почти всичко, което може да ви потрябва, за разлика от LindowsOS 2.0. Всичко работи безпроблемно и програмите са подбрани сред най-добрите в областта си, а не, както в някои други Linux дистрибуции, да се налага да избирате между 5-6 приложения, вършещи едни и същи неща. Lycoris е екипиран с Mozila за интернет задачите, широк набор от мултимедийни продукти и всичко, което трябва да има една наистина модерна desktop операционна система. Вградена е и автоматична update програма, както и IRIS, софтуер за инсталиране на приложения, включително и през интернет. WINE също присъства (инсталиран по подразбиране) и тихо върши своята работа на заден план. Нямаме проблем и с достъпа до Window-ските машини през мрежата.

Други предложения

"Lindows"-ите определено имат бъдеще, особено с появата на тези представители и ниската си цена. Много компании са предприели ходове за развитие в тази посока, сред които и Xandros Desktop 1.0 (http://www.xandros.com), дългоочакваният наследник на Corel Linux 3.0. Ниската им цена и познатият интерфейс биха могли да спечелят част от Windows потребителите, особено домашните.

По-трудно би било с тези, които искат да продължат да ползват Windows-ките си приложения, макар и вече да има достатъчно добри алтернативи за тях.

Последните могат да работят с Win4Lin, VMWare (www.vmware .com) или Codeweaver's CrossOver Office (www.codeweavers.com/products/office/) но може и да им излезе по-скъпо, отколкото да си сложат Windows. Все пак, ако сте любопитни, или пък искате законен, сравнително съвместим с Windows софтуер, който да ви позволи лесно да се запознаете с Linux, "Lindows"-ите са точно за вас.

Марин Маринов

След победата на по халба бира...



На 21 септември 2002 г. се проведе вторият кръг от турнира за големия шлем по WarCraft III. Състезанието се състоя в приятната атмосфера на Alien's Club. Персоналът на клуба определено си беше направил изводите след първия кръг и този път организацията беше на отлично ниво – нещо, което рядко се среща на който и да е турнир. Двубоите се играеха на 8 PC-та, разпределени в отделни стаи, така че отборите да нямат възможност да се гледат, даже и да имат желание. Две здрави момчета се грижеха за спокойствието, но и самите участници нямаха желание да пренасят битките в реалния живот и спокойно обсъждаха защо едните са победили другите. Градината предлагаше точното място за този род тактически разговори на по кола или нещо друго безалкохолно.
Участваха 24 отбора, като се игра по системата на двойна елиминация на следните шест карти: Lost Temple, Tranquil Paths, Legends, Dragon Mountai, Dusk Wood и Scorched Basain. На последната беше проведен и финалът. Състезанието започна с леко закъснение в 10:30 и продължи близо шест часа. Победителите от четирите кръга участваха на големия финал, а по-долу ви представяме интервю с победителите Insomnia (a.k.a. MrX, Здравко) и Zeerax (Георги).

Честита победа във втория турнир от Големия шлем. Трудно ли ви беше и кой отбор ви оказа най-много съпротива?

Insomnia: Мерси. Честно казано, не ни беше особено трудно. :) Иначе най-голяма съпротива оказаха може би от отбора kunev/undead)style.

Zeerax: В отсъствието на hoff team (Martin и Didi) ни беше сравнително лесно. Въпреки това kunev и undead)style бяха достойни конкуренти. За съжаление не успяха да достигнат до финал, което заслужаваха според мен.

Считате ли, че на финала ще успеете да се справите с победителите от първия турнир (hoff team)?

Insomnia: Убеден съм, че имаме немалки шансове да спечелим и големия финал, но дотогава има много време, така че да не говорим отсега.

Zeerax: С тях винаги стават равностойни игри, но на турнир ще гледаме да ги изненадаме с нещо. Оптимист съм. :)

Забеляза ли се някаква тенденция в играта?

Insomnia: За момента единствените ми впечатления при играта 2v2 на WarCraft III е, че undead не се вписват много добре.

Zeerax: Нищо необичайно.

Коя е любимата ви раса и защо? Играете ли с други?

Insomnia: Засега играя само с human. Останалите също ми харесват, но не ми остава време да науча друга.

Zeerax: Human. Просто имат доста използваеми единици и стратегии. А и Mountaing King-ът е най-якият герой. Иначе играя orc и elf също. Undead са доста еднообразна раса, затова не ми харесват.

Има ли според вас най-добра комбинация раси за игра 2v2?

Insomnia: Най-добрата комбинация за 2v2 според мен е human/orc (както ние играем) или human/night elf. Human-ът е задължителен заради аурата на Arch Mage, Brilliance Aura, ко-

ято поне за мен е най-добрата аура в играта.

Zeerax: Засега human и orc ми се струва най-добрата. Но human/night elf и даже night elf/night elf също не са за подценяване.

Коя раса ви затруднява най-много на 2v2 и 1v1?

Insomnia: При игра едно на едно може би имам най-големи проблеми с night elf-ите. Иначе при 2v2 — rush от human/night elf.

Zeerax: 1v1 определено night elf. За двама срещу двама — по-горе изброените.

Предпочитана карта?

Insomnia: Scorched Basin, Gnoll Wood, Golems In The Myst.

Zeerax: Нямам.

Двама на двама ли предпочитате да играете или един на един?

Insomnia: Определено 2v2.

Zeerax: Две на две — more fun. :)

Издайте някоя хитрост или стратегия?

Insomnia: Бърз blood lust + healing ward е ключът към успеха. :)

Zeerax: Invisible heroes own. :)

Откога играете WarCraft III? Падахте ли си по WarCraft I и II?

Insomnia: WarCraft III играя от близо два месеца и половина. Не можах да играя beta-та (макар че имам оригинално копие и имах възможност да играя и в battle.net) заради кандидат-студентските изпити, които имах по това време. Иначе предишните версии съм играл само single player.

Zeerax: WarCraft III играя откакто е излязла. WarCraft I и II съм играл single player и LAN с приятели, но не и online.

Считате ли, че в момента играта е добре балансирана?

Insomnia: Като се има предвид, че играта излезе в този си вид както е сега и не са правени допълнителни пачове, то тя е доста добре балансирана. Разбира се, има какво още да се желае, но с времето ще я оправят.

Zeerax: Не съм играл достатъчно, за да кажа със сигурност, но общо взето е добре балансирана. Доста по-добре, отколкото беше StarCraft в началото.

По колко време седмично отделяш за игра?

Insomnia: Около 4 часа на ден.

Zeerax: 30-тина часа.

Готвиш ли се по специален начин за турнир?

Insomnia: Едно време, когато играех StarCraft, преди важен турнир имах специална подготовка, но засега не се готвя специално за турнирите по WarCraft III.

Zeerax: Не.

Какъв е балансът ти в Battle.net?

Insomnia: Ако имаш предвид статистиката победи/загуби — тия нямат значение.

Zeerax: 440 победи на 80 загуби с доста disconnections.

Какво е представянето ти на турнир по WarCraft до момента?

Insomnia: Досега имам три първи места от четирите турнира, на които съм участвал. Първо на Hoff Turney 1v1 и Hoff Turney 1v1 и първо на настоящия турнир.

Zeerax: Първи на Hoff Turney 2v2, но за съжаление после изгубихме challange-a. Първо и на този турнир, в други не съм участвал.

Играете ли други игри и какви харесвате?

Insomnia: В момента не играя нищо друго освен WarCraft III, не остава време. Иначе играя всякакви игри.

Zeerax: BroodWar и Heroes 3.

За Insomnia знаем, че е бил много добър на BroodWar (представя ни на World Cyber Games), а за Zeerax, някои казват, че играел най-интелигентно от всички. Разкажете повече за това?

Insomnia: Е-ех, славните времена на BroodWar-a. ;) Печелил съм наистина много турнири по BroodWar, но може би сред тези, които трябва да спомена, е KBK 1 — турнир, състоял се преди близо 3 години, на който се класирах за life финалите в Корея (top 32 от над 10 000 записали се), където завърших в Top 16 (най-напред от всички "не-корейци". Както е известно, те доминират на BroodWar сцената). На KBK 2 също се класирах за финалите (същият принцип като KBK 1), но на финалите не се представих толкова убедително. И накрая е може би най-голямото ми постижение — седмото място на първите киберолимпийски игри (WCG), отново в Корея, миналата година.

Zeerax: Печелил съм няколко турнира в Пловдив и страната.

Някоя интересна турнирна история?

Insomnia: Най-пресната е може би отпадането ми на последния online турнир по WarCraft III, с награден фонд $1000, когато по време на осминафинала срещу CrazyJim (може би най-известният играч в момента) в клуба, от който играех, се получи токов удар и аз бях disconnect-нат, като автоматично получих загуба, а в първия кръг елиминирах IN.DoomGuard, един от сочените за фаворити.

Zeerax: Хммм.... хрумна ми нещо. Значи, през 2000 учих в USA (btw. там sux) и гледам случайно, че в NY има квалификации за WCG. Имаше Online регистрация и аз реших да се запиша за BroodWar (не бях играл от месеци, но все пак...). Отивам аз на турнира, но падам още първата игра. В същия момент съобщават, че има място за турнира по Fifa 2000 и аз се почудих, но нали е free реших да се запиша (играл съм не повече от 50-на пъти, доста малко). Американците, както и предполагах, бяха доста слаби, но все пак очаквах да се появи някой подобър. За щастие такъв нямаше и спечелих лесно като на финала играх с отбора на България, които не са разписали никак добри показатели във Fifa 2000. Цялото състезание си беше тръпка, а и наградата не беше никак "малка" — $2500. За съжаление, тъй като не съм гражданин на САЩ, не ме допуснаха да ида на финалите в Корея, но и на това бях "доволен".

Може ли да се печели от турнири достатъчно. Смятате ли, че прогеймърството има шанс в света и в България?

Insomnia: От турнир могат да се печелят добри пари, стига да си достатъчно добър, но не може да се разчита на това. Иначе прогеймърството тепърва ще се развива и аз съм сигурен, че ще просъществува в цял свят и ще стане така, както в момента е в Корея.

Zeerax: В някои държави, като Корея, прогеймърите печелят повече от достатъчно. В Германия и скандинавските страни също има такава тенденция. Надявам се и в България да стане така, но тук турнирите са все още много малко и с нисък награден фонд.

С какво друго се занимаваш?

Insomnia: Засега не работя. Студент съм в Техническия университет в София. Най-голямото ми хоби са компютърните игри, но иначе обичам да ходя по партита и да пия бира с приятели. ;)

Zeerax: Уча информатика в American University в Благоевград. Обичам да играя карти и футбол.

Благодаря ви за интервюто и успех в бъдещите турнирни битки и живота.

Интервюто взе Марин Маринов



Team 17

успех по кривата на червея

Както повечето малки, независими и произвеждащи откачено щури заглавия компании, Team 17 са англичани. Дали това е просто стечение на обстоятелствата и концентрация на производствени мощности точно на Острова, не знам. Знам само, че когато чуя Team 17, в главата ми нахлуват радост и гняв — чувства, породени от поредната партия "Worms", където с някои ставаме по-големи приятели от всякога, а с други се мразим, сякаш сме си бъркали с отвертки в носа.

В началото на 90-те години Team 17 се пръква като застъпник и правоприемник на компанията 17 Bit Software — играта на думи в случая е оригинална като всички хрумвания на хората, стоящи зад фирмата. Тъй като най-популярната конзола тогава е Amiga Commodore и тя е 16-битова, момчетата от 17Bit Software създават идеалните игри за нея плюс онзи допълнителен бит отгоре, който ги прави различни.

Първата игра с логото на новата фирма е Full Contact, която излиза през юни 1991 година. Както подсказва и името, става въпрос за онези супер популярни аркадни екшън игри, в които двама персонажи се налагат с цел да открият кой е по-добър и по-велик. След нея следват Alien Breed, Assassin, Project X, Superfrog, Body Blows и Alien Breed 2, които превръщат Team 17 в синоним на яко забавление. Не е нужно да си специалист, за да ти стане ясно, че компанията задълбава в разработката и реализацията на игри от вече позалинелия жанр jump`n`run. През първите години идва и естествената награда — софтуерна къща на 1993 година, като поделят приза заедно с Electronic Arts.

До 1995 година светът беше едно сравнително спокойно и лишено от истински киберпредизвикателства място. През споменатата година обаче се появяват първите "Worms". Червеите трупат светкавична популярност. Те са дебилни, тъпи и със склонност към самоубийство. Но вършат всичко това с такава отдаденост, че стрелката на емоци-метъра постоянно подскача от едната в другата крайност. С ръка на сърце трябва да признаем — успехът на Worms нямаше да бъде същият, ако Sony не бяха пуснали своя PlayStation и не бяха продали хиляди копия на играта в комплект с хиляди малки спретнати сиви кутии. До днес са реализирани над един милион кутии, пълни с няколко десетки милиона малки миловидни червейчета с динамит в ръка и изпълнени с манга-тъга очи.

Ще проявя и малко субективна пристрастност, като ви припомня едно заглавие от миналата година. Става въпрос за играта Stunt GP. В нея играчът поема управлението на супер бързи и супер яки колички с радио управление. Целта е ясна — завърши пръв, спечели наградата и инвестирай в ъпгрейд на возилото. И макар да звучи като нищо особено, Stunt GP е супер здрава игра, издържана в стила на Team 17 — с много цветове, емоции и чиста проба забавление.

А какви са бъдещите ви творчески планове — би попитал някой момчетата от Team 17. Как какви — повече червеи в перспектива и по възможност от всяка достъпна геймджаджа — конзола, Gameboy Advance или компютърния монитор.

Александър Бойчев

BIOFORGE





Имаше няколко игри в началото на 90-те, които изпревариха времето си с години. Две от тях бяха System Shock и Bioforge. От чисто геймърска гледна точка и двете имаха прекалено сложно управление и изискваха тонове RAM от тогавашните 386-ци. Затова много геймъри ги прескочиха и се задоволяваха с Doom, без да разберат какво удоволствие изпускат.

Bioforge се възползва от този период в началото на 90-те, когато CD-ROM-ите дадоха много дисково пространство на студията и те започнаха да включват все почесто различни типове медиа в игрите си. Тогава за миг се появи и (слава богу) изчезна жанрът от игри, наречен "interactive movies". Това бяха онзи тип "игри" подобни на аркадните кашони, които вместо джойстици имат два пампака, висящи на усилени кабели пред екрана. Странно защо именно на кутията на Bioforge се мъдри надписът Origin Interactive Movie, въпреки че тази игра е много-много повече от това.

Та в далечното бъдеще нашата раса колонизира голяма част от Галактиката. Човешката природа не се променя, въпреки това правителството е застрашено от култ на религиозни фанатици, наречени Мондити. Те вярват в ускоряването на еволюцията чрез технологиите. Крайната цел е активно търсена от злия доктор Мастаба. Въоръжен с последната биологична и нанотехнология, както и с кръгъл трион, той извършва ужасяващи експерименти на тайна база на мондитите. И за да се усложни сценарият, тази база се намира на планета, където остатъците от отдавна загинала извънземна раса току-що са открити. На всичкото отгоре археологичното изследване на извънземните се извършва паралелно с експериментите. А целта на експериментите е да се създави киборг-убиец. След като до момента всички опити са 100% провал, обектите са уловени и заключени. Стартът на играта е със зашеметяваща за времето си графика, която, след като остави играча в собствената му килия, го кара да се почуди къде свършва интрото и къде почва истинската игра. Тук се включваш ти. Първият доста интересен въпрос е и кой е главният герой, след като паметта му е изтрита в процеса на експеримента. Доктор Мастаба не е имал много време и те е закърпил като получовек-полуробот с почти равни части от метал и плът. Цялата история навява много на Робокоп.

Настроението се подава от 30-страничен личен дневник под формата на файл, който хронологично обяснява пристигането и посегателството върху личността на офицер на охраната.

Въпреки че в началото Bioforge изглежда като нелинейна игра, впоследствие се оказва абсолютно линейна. Погледнат на най-ниско си логическо ниво, Bioforge е съставен от серия от пъзели, подобни на куест, но с елементи на екшън. Всеки пъзел се състои от няколко стаи, няколко герои, с които очевидно трябва да се сбиеш, и няколко интерактивни обекта.

Боят е интересен. Навигацията на играта преминава през много камери (аналогично на Alone In The Dark), като при всяка камера командваш героя с клавиатурата. Битката наподобява Street Figther, като комбинациите от 2-3 клавиша правят ударите по-елегантни.

Звукът за времето си беше добър, но когато минах тази игра наново, открих, че просто се залага на определени фрази. В края също имаше разочарование — след като преминеш през хиляди загадки и умреш стотици пъти, все пак не разбираш кой си и защо са те избрали на тази мисия. Нямаш и шанса да хванеш лошия.

P.S. Bioforge може да се намери на няколко руски сървъра. Един от тях: http://www.kmzpub.ru/games.asp?Stat=dl&idg=1109

Еленко Еленков



Под прозорците цветя - цветя на пиксели



Desktop wallpaper-ите - нещо повече от просто тапети

Както и друг път е ставало дума, desktop тапетите, известни още като wallpapers, съвсем не са просто някаква картинка под всички прозорци. Те не само придават смислен и завършен вид на графичната среда, а често отразяват настроението на съответния потребител (т.е. твоето, братле). Темата съвсем не е нова, обаче за щастие винаги актуална. Може да звучи странно, но за мен всеки уважаващ себе си интернет потребител би следвало да отделя време както за външния си вид, така и за редовното опресняване на wallpaper-а, а ако има време - за настройки и разкрасяване по самия интерфейс на графичната среда. А освен всичко останало подобен род занимания могат да се разгледат и като своеобразна промоция на художниците, които в повечето случаи предоставят творбите си на дигиталното общество за без пари (въпреки че по моему са доста по-стойностни от, да речем, последния албум на Britney). По подобен начин мислят голям брой активисти, които поддържат сайтове с материали за "разкрасяване" на компа. И такива (сякаш в подкрепа на казаното по-горе) има доста.

Deskmod
www.deskmod.org

Не може да се говори за абсолютен лидер, тъй като подобните сайтове са натъпкани със съдържание, но ако някой ме попита "откъде да си взема готин Wallpaper", категорично ще го пратя да провери първо deskmod. Сайтът има интересна история - преди време все пак беше абсолютният лидер, но по някаква злощастна случайност собствениците му загубиха цялата база (гръмнал хард или нещо подобно) и бяха принудени на затворят страницата. Когато deskmod се завърна, успя за учудващо кратко време да навакса и в момента отново е един от най-тачените портални сайтове за безплатен графичен пълнеж.

GFX Artist
www.gfxartist.com

Попадна ми съвсем наскоро, но с наистина добрите артисти, които представя, и приятния синкаво-лилав интерфейс се очертава да бъде класиран в top-3 на класацията. Един от малкото сайтове, на които ще откриете интервюта с хора от хай-лайфа на графичната индустрия, които са били направени на тазгодишното ECTS. В Elite Members галерията пък определено има неща, които карат човек да се взира в екрана и да мига невярващо. На сайта се намират още връзки към интервюта с видни творци, новини от света на мултимедията, трейлъри, ревюта на книги по темата, туториали за рисуване.

Rasterized
www.rasterized.org

Един доста мрачен сайт, който прилича по-скоро на електронно списание, отколкото на горните два — на портал за дигитални артисти. Мотото "redifining art in the digital culture" подсказва на посетителите, че става дума за автори с напредничаво мислене и на пръв поглед странни идеи за изкуство. И в действителност работите, публикувани на rasterized.org, са странни, абстрактни творби на изгряващи автори, които заслужават вниманието на по-широка публика.

deviantArt
deviantart.com

Макар и друг път на страниците на PC Mania да е ставало дума за този сайт, не може да го пропуснем мимоходом. DeviantArt е вероятно най-голямото активно действащо общество на дигитални артисти в мрежата. На страницата има всичко, което може да се нарече "графична творба" — от курсори, през скинове за winamp до фотоманипулирани wallpaper-и. Избягвам да го посещавам често, защото винаги ми излапва по няколко часа от свободното време.

Razor Art
www.razorart.com

Сайт, който би могъл спокойно да бъде окачествен като графичен аналог на добре известния техничарски портал Slashdot. Кратки новини, туктам представяния на артисти, като цяло — за хора с повечко свободно време.

Chapter3.net

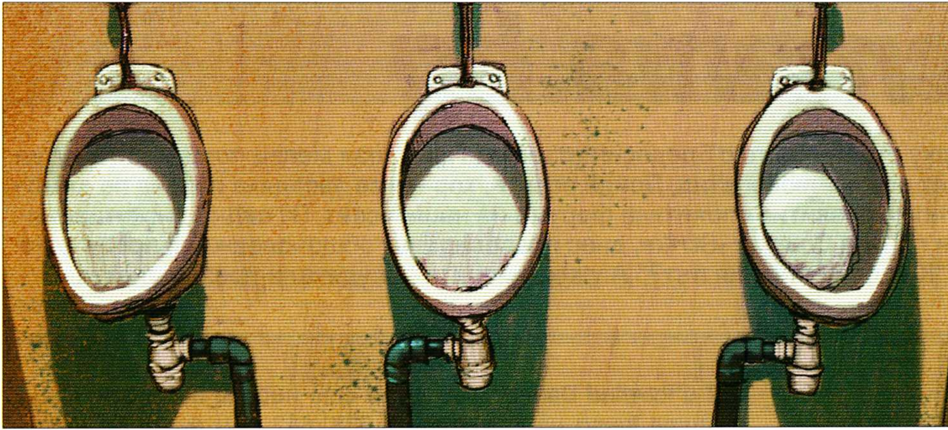
Това е сайт-портфолио на Йенс Карстон. Както повечето такива сайтове, съдържа информация за него и няколко десктопа, които може да изтеглите.

Looroll
http://www.looroll.com

"Loo" е древна британска дума за тоалетна, а "roll" — ролка. Заедно правят тоалетна хартия. Сайтът се самоиздържа (с помощта на малко реклама) от група дизайнери, които, както много други, са си поставили за цел да украсят екраните на хората по света. Правят го доста добре — Looroll раздава над 10000 тапета всеки ден, като едва 3 процента от предложените идеи достигат до сайта. Според четиримата дизайнери, които го поддържат, сайтът за 2 години е видян от 13000 души.







Ra's page
www.raspage.com

Личната страница на Ra е това, което бих искал да имам за лична страница. Уви, освен че нямам време да поддържам homepage, не мога и да рисувам подобни изроди. Мрачни, с изписана болка по лицата, груби, вулгарни и въпреки това невероятно въздействащи. Авторските творби на Ra са все още единствени по рода си, наистина.. А те крещят в лицето — "ето виж, това е, което ще имаш през 21-ви век, продължавай с прогреса в същия дух".

Breed
www.breedart.org

Breed е нещо като електронно списание, което представя колекции от творби на независими автори в броевете си. Отново се залага на необикновеното и новаторското като във всеки брой се разполагат по няколко дузини странни картини. Към сайта има прикрепен форум за връзка с авторите, а хората, които го поддържат, определят Breed като некомерсиална европейска артгрупировка.

www.zeldman.com/desktops/

Джефри Зелдман е противоречива фигура. Уебдизайнер със собствен сайт от 1995-та година насам. Освен красивите десктопи в няколко размера тук се намират тонове икони и пиктограми. Сайтът има връзки към други такива за дизайн и статии за уебстандарти и полезни неща.

www.desktopimage.com

Сайтът представя обединение на дизайнери, чиято единствена цел е да представят по-добре начините, по които може да бъде облечен един десктоп. Възможност за абонамент към мейл-листа и лесен достъп до няколко "екрана". Освен десктопите сайтовете свързват към официалните сайтове на отделните дизайнери, като по този начин предлагат много допълнителни гледки.

Abnormis : birth.chaos.rebirth.ad.infinitum
www.abnormis.com

Напълно функционален портал, добре натъпкан с каквото може да се сети човек. Доста приятен, неангажиращ интерфейс и професионален поглед към авторските творби. Новини от света на дизайна и графиката и поглед отблизо върху повечето електронни издания на тема дигитална рисунка. Сред новините правят впечатление ревютата на програми и инструменти за създаване на илюстрации. По личната ми скала заслужава едно-две посещения на седмица.

Георги Пенков, Еленко Еленков

ОТВОРЕНО ПИСМО

Господин Папазян, Вашата фирма "Пулсар" продава и до този момент софтуерните продукти "HOMM III" и "HOMM IV". Всеки компютърен клуб в страната е закупил от Вас или Ваш дистрибутор тези заглавия. Вие знаете, че компютърните клубове ги закупуват, за да ги отдават под наем.

Тъй като по българското и международно авторскоправно законодателство отдаването под наем на обект на авторско право може да бъде извършено единствено с изричното съгласие на правоносителя и се различава от правото този продукт да бъде продаден на краен потребител, Ви питаме **"Има ли Вашата фирма разрешение от 3DO (издател на тези заглавия и единствен носител на имуществени авторски права върху тях) да продава тези софтуерни продукти с цел отдаване под наем?"**

Разпространяването на развлекателен софтуер с цел отдаване под наем, без да е налице необходимото по закон съгласие на носителя на авторското право за това, Ви прави нелегален разпространител на компютърни игри и спрямо Вас могат да бъдат приложени всички необходими мерки, предвидени в българското законодателство по отношение на т. наречения **"ПИРАТСКИ СОФТУЕР"**.

НА ВНИМАНИЕТО НА КОМПЮТЪРНИТЕ КЛУБОВЕ, ЗАКУПУВАЛИ КОПИЯ ОТ РАЗВЛЕКАТЕЛЕН СОФТУЕР ОТ ФИРМА "ПУЛСАР". ПОТЪРСЕТЕ ЗАКОНОВИТЕ СИ ПРАВА!

Всеки един компютърен клуб, закупил софтуер от тази фирма, се нуждае от документ, потвърждаващ съгласието на автора за използване на същия за отдаване под наем. Вие нямате право да го отдавате под наем, просто защото сте закупили като индулгенция копия на играта и притежавате фактура за същата. Имате право да изискате документ, удостоверяващ правото на разпространителя да Ви я продава с цел отдаване под наем.

Всеки собственик на игрален клуб, закупил тези продукти с убеждението, че получава право да ги отдава под наем, би могъл да реализира законовите си права като потърси съответната гражданска отговорност за претърпени вреди от страна на фирма "Пулсар", която умишлено и в противоречие с каквато и да е търговска етика го е въвела в заблуждение относно пригодността на продуктите за използване в компютърен клуб.

Господин Папазян, положението на фирма монополист, всяваща респект у всеки собственик на клуб, не Ви дава право да въвеждате клиентите си в заблуждение (деяние, наказуемо по българското законодателство). Да не заявите на клиентите си и носителите на авторските права върху продукта, че клубовете купуват по 5-6 копия, за да ги препродадат, а не да ги отдават под наем. Моля, просто платете на 3DO правото за отдаване под наем и го преотдайте на клиентите си. Ако Вие не желаете или те вече са Ви отказали, моля, изтеглете от пазара непригодния продукт и го заплатете на клиентите.

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ

pisma@pcmania.bg

Здравейте, отново за поредна среща върху страничките с бледосин оттенък! През този месец пощенската кутия се пръскаше по шевовете от писма, кое от кое по-любопитни. Дойде есента, хората се заседяха повече по домовете и започнаха да пишат писма. Любопитно развитие сполетява форума на нашия сайт. От силно дискутираните преди теми, свързани с аргументи за и против Counter-Strike, днес преобладават общочовешки въпроси като: "Кога загубихте девствеността си?" или "Как беше първия път?" А уж хормоните полудявали през пролетта.

Сашо Бойчев

СВЕТЪТ Е ФУТБОЛ

Здравейте "PC MANIA"-ци !!!

Пише ви фен, който ви следи през последните 2 години и горе-долу редовно купува вашите броеве! Постоянно правите най-доброто, а именно представяте игри от всякакви жанрове, давате кодове, интернет сайтове и т.н. Все пак не можете ли малко повече страници да отделяте за спортни игри и особено футболните симулации и мениджъри??? Имам и още 2 въпроса към вас:

1) През 2000 и 2001 г. в октомврийските ви броеве имаше статии за мениджъра на EA SPORTS-F.A.P.L. Manager, сега обаче го няма! Да не би TOTAL CLUB MANAGER 2003 да е нещо като продължението му или...?

2) От сайта ви разбрах, че демото на Championship Manager 4 ще излезе на 24.10.02! А знаете ли кога е премиерата на пълната версия???

...и за край FIFA-та май малко са я пооплескали – не е с много подобрения, но пак ще е №1 за мен! А за вас???

Thank You,People

Влаgо 17г., ШУМЕН

Спортните игри, Владо, и нас ни кефят, в частност мен също. Отделяме за тях място тогава, когато те се появяват. Иначе, съгласи се, ще тънем в догадки и празни приказки. Total Club Manager 2003 е новият проект на EA Sports, наследил цитирания от теб мениджър. Като игра няма нищо общо с досега излизалите заглавия, а е англоезичният вариант на популярния немски Fussball-manager, задминал по продажби в родината си Championship Manager на Eidos. Четвъртата част на последния се забавя, но не фатално. Официалната дата за поява е началото на декември, така че съвсем скоро ще можем отново да се потопим във футболни страсти. Лично аз отново си инсталирах CM 2001/2002 и пак много ми хареса. Лудница е тая игра, ей!

ДРУГАРСКА КРИТИКА...

Здравейте, PC Mania-ци,

Как е горе в небето? Е, няма да ви хваля, а ще ви критикувам, че ако започна с всичките ви добри страни, ще сваляте писмото цял ден. За PS2 страниците няма да говоря, плакатите обаче са ви слабата страна. Да речем за Mafia-та защо не пуснахте хвърчащо листче, а за WarCraft-а поне още един, тоя елф в джоба си мога да го прибера (с известно количество търпение и широки панталони). Дотук с лошото (идва по-лошото, както казва един мой учител).

Ах, да знаете как ми липсва оная двойка извънредни броеве от '99. Бяха супер (и плакатът беше жесток между другото :-). Дали не може да пуснете нещо такова за Нова година, да речем. А, сега имам няколко въпроса към вас:

1. Имам щайга Pentium 233 Mhz, 64 RAM, 4 MB video и исках да попитам дали ще ми тръгнат Sudden Strike 2 и Icewind Dale 2, тъй като сте писали изисквания, същите като на моя комп – 233, 64? Или може би трябва да се разбира и едно Geforce-че с 32Mb video?

2. Откъде мога да си сваля rom-ове за Callus, WinKawaks, NeoGeo и др.

3. Не знам къде са ми били очите, обаче преди месец прочетох статиите за Pen'n'paper (не се смейте, просто ги бях пренебрегнал "О, к'во е това? Не е ли геймка? Все едно, по-добре да утрепя още веднаж Diablo". Грешка. Голяма грешка. И сега си търся D&D, но сайтовете за free download, които сте дали в статиите, не бачкат. Ще ви помоля да ми дадете малко help, а и Ендивала се е изпарил от будките. Славейков, Славейков, ето ме, аз ида!

Това е всичко от мен. Нека още дълго време конкуренцията да ви диша прахта (ще си почистват дробовете с Kalgon – онова от рекламата с котления камък).

Юлиян

P.S. Съжалявам, че писмото излезе толкова дълго. Знам, че сте затрупани от други ваши фенове. Sorry!!!

Изобщо да не се притесняваш за обема, Юлияне. Аз ще се опитам да бъда максимално кратък, колкото и понякога това да ми се струва невъзможно с оглед на словесния водопад, извиращ изпод пръстите ми. Не знам защо изпитваш толкова носталгия по извънредните броеве. Все пак, признай го и ти на глас, оттогава минаха близо две години, през които в 24 редовни книжки ти (а и другите) получавате най-доброто от най-доброто — и знам, че скромността в този случай би била излишна. Колкото до хардуерните изисквания — лично аз се съмнявам доколко добре ще вървят споменатите игри на подобна конфигурация. Не забравяй, че става въпрос за минимални изисквания. Лично според мен производителите ги определят, за да си пуснеш играта на старата щайга, да се издразниш и бързо-бързо да идеш да си напазаруваш няколко гигахерца повече. Цитираните от теб ROM-ове бяха обект на специален материал в началото на тази година. Колкото до хартиените ролеви игри — не за първи път линковете по тази тема предават интернету дух след има няма няколко седмици. Причината трябва да се търси в съдържанието им — в много случаи става въпрос за неоторизирано копие на печатни книги и т.н. Така че — който търси, намира. А Ендивал не е свършил, а се е разпродал. Има разлика.

...И ПРОСТО КРИТИКА

Привет на PC Mania,

Възмутен съм от две неща в последния 54 брой! Ще си кажете, ама как? Та ние цели дни и нощи се грижим за благото на нашия читател! Това е вярно. Статиите са като статии, игрите като игри, репортажите като репортажи. Е, да, ама има и изключения!

Първо, това с Diablo теста е меко казано тъпо. Едно, че е откровено хамав, второ че е предназначен

единствено и само за Diablo фенове, а не за хора, които искат да разберат дали са такива! Нищо, че е на майтап, но фактът си остава факт.

Второ, страница 65, материал "Има и такива линкове", втора колонка, долния край. Господа пишещи! Първо да изясним, че не съм никакъв върл фен нито на Star Wars, нито на Star Trek. Но да кажеш, че две от иконите в киното и телевизионната индустрия са "отвратителни", подлежи най-малкото на линч! Да се съобщи и въпросният да се изправи срещу хорския гняв (просто трябва да има такъв)! Толкова с възмущенията. Искам да изкажа своята почит към вас, че сте вън от всякакъв консерватизъм във всичките му аспекти. Радвам се, че отдавате дължимото (и не чак толкова) на всяка една геймърска (или не) платформа (достатъчно известна). По отношение на цена/качество конкуренцията (засега) губи от лидера PC Mania.

Сега малко молби. Първо (тази е гореща), в брой 48 гражданинът Min Ho поиска плакат. Дами и господа, той беше "хентай" (плаката де). Не можах да разбера наистина ли прегърнахте идеята или не! В брой 50 Иван Беров отново подхвана темата. В отговора си Сашо Бойчев не спомена нищо специално по въпроса. Аз да си призная честно съм страшно зарибен от този стил във всичките си разновидности. Разбирам много ясно, че един такъв дибидюс плакат ще ви коства (поне) една червена точка на корицата с цифричката 18. Но една секси аниме мадама, мисля че е напълно по силите ви. Ужасно съм заинтригуван, затова ви моля да се замислите сериозно (ама много) и да известите. И второ. Напишете (ако искате естествено) в рубриката "Ретро" за играта "Cannon Fodder" (коя да е от двете части). Мисля, че го заслужава.

Засега това от мен. Пиша ви за първи път и надявам се не за последен. И нека подчертая, че за мен отговорът на писмото ми е важен и ако не се публикува (случват се такива неща), ми пратете мейл.

Благодаря ви предварително
Владо Велев

Уважаеми Владо, лично аз съм щастлив, когато хора като вас изпращат писма до нашата кутия. Най-малкото вие сте от онези млади хора, които инвестират ум и време в изчитането и анализирането на нашия труд, което безспорно е нужно. Ще запазя поставения от вас стил и ще се помъча да ви отговоря. Не знам защо така яростно се възмущавате на теста за Diablo. Както и вие самият казвате, той е забавление и "на майтап". Всъщност, ако вътрешно се тормозите и не сте сигурен дали сте или не сте фен на Blizzard-овото произведение, то със сигурност мога да ви кажа, че никой друг тест освен малко джиджи-биджи — в смисъл на битка, няма да разреши дилемата Ви. И тъй като казвате, че не сме консервативни, ще си позволя и така да защитя автора на редовете, свързани с "Междузвездни войни" — иконите на поп културата не са това, което бяха. Освен това ще повторя и дори потретя — свободата на мнение е суверенно право. А дали сериалите са отвратителни или не — времето е показало кой крив и кой прав.

Желанието за аниме плакат е донякъде неизпълнимо по цитираната от Вас причина — червена точка на корицата. В настоящия брой донякъде сме проявили смелост и бихте могли да разгледате (естествено, цензурирани) картинките от аниме игри като Kana: Little Sister или Water Closet.

И още един съвет — оставете покорството и бъдете неконсервативен като нас. Това първо. А второ, пич, зарежи деловия тон, а? :)

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Какво играхме през август?

1. WarCraft III	**20.63 %**
2. Mafia	**13.80 %**
3. GTA 3	**11.40 %**
4. Championship Manager 2002	9.60 %
5. Diablo II:LoD	7.43 %
6. BroodWar	5.78 %
7. Counter-Strike	5.48 %
8. Jedi Knight II	3.60 %
9. Neverwinter Nights	2.93 %
10. FIFA World Cup 2002	2.40 %

И през изминалия месец първенецът в предпочитанията на играчите се наричаше WarCraft. Сагата за хора, орки и още нещо постигна убедителна преднина пред конкурентите си. Истинската сензация предизвиква обаче вицешампионът. Съвсем заслужено, с оглед на безкрайно позитивните му качества, там открихме екшъна с елементи на авторoдео и вендета Mafia, успял да изпревари на финалната права следващия го по петите GTA 3. Първата тройка може да послужи и като обективно мерило за състоянието на пазара за игри, тъй като и в трите проекта са инвестирани купища пари. Очевидно те оправдават усилията на създателите си. Играчите пък поемат жадно новопредложените им предизвикателства.

Продължава да озадачава перфектното представяне на Championship Manager 01/02. С ръка на сърце авторът на тези редове си признава, че е един от верните фенове на поредицата и в началото на октомври "изкопа" своето копие на футболния мениджър, усетил свежия прилив на мениджърска енергия след стартирането на европейските турнири и първенства. Официалната дата за появата на Championship Manager 4 е 6 декември, така че дотогава не ни остава нищо друго освен да четем цяла нощ статистики за футболисти и да планираме единствената успешна тактика за прогрес на отбора.

Diablo е пети. Някогашният абсолютен шампион удържа постъпите към върха, като малката му победа е предимството от 26 гласа от следващия го по петите Counter-Strike. Или Counter-манията е отслабнала, или просто истинските контри подхождат професионално и по (анти)терористки сдържано към толкова банални отговорности като гласуване в чарта на PC Mania. Между тях отново сякаш от небитието гордо намига StarCraft с репликата "Ни мъ забравяйте, дядовото, ни мъ забравяйте..." Няма, дядовото, със сигурност ще те помним поне до излизането на StarCraft 2 или до PC реализацията на StarCraft: Ghost (по този въпрос малко по-нататък.).

Jedi Knight II достигна седмото място сякаш на шега. Силата на силата беше усетена от повече хора в сравнение с RPG-динамиката на Neverwinter Nights. Каквото и да си говорим обаче, Neverwinter Nights е от по-добрите RPG заглавия, излизали напоследък, и може би заслужаваше по-добра участ от предпоследно, девето място. Най-накрая е време и за малко футбол. Наистина малко футбол, като силната ми надежда е, че през следващите месеци ситуацията ще бъде коренно променена с появата на FIFA 2003. Дали?

АНКЕТА

Как ви се струва идеята за StarCraft: Ghost?

Мамка му, Blizzard измамиха PC геймърите	25,89%
Добре де, ама кога ще излезе за PC?	18,39%
Тактически екшън ли? Искам StarCraft 2	15,89%
По-добре да беше add-on за WarCraft 3	12,14%
А къде ми е новото Diablo?	10,71%
Жестоко! Най-после екшън в света на StarCraft	10,36%
Кибермацката Nova е страшно парче	12,12%

Вестта за нов проект на Blizzard съвсем естествено взриви новинарските сайтове и предизвика небивал възторг. До един момент, когато мненията се разделиха на два лагера. Причината – StarCraft 2 ще излезе първоначално в конзолен вариант, а едва по-късно (при това все още не съвсем сигурно) – във формат PC. Реакциите от нашето допитване показват, че родните геймъри са безкрайно недоволни от подобен сценарий. Причината за това обаче не е в самия PlayStation или Xbox, нито пък в качествата на играта, която все още е в твърде ранен стадий. Причината по-скоро е в... липса на алтернатива. При положение, че в България броят на продадените конзоли не надхвърля броя на продадените копия от WarCraft III за една седмица, съвсем естествено изглежда и неодобрението в тази насока. Затова пък по света конзолите отдавна надминават PC игрите по продажби. И това е естественият път на развитие. Независимо дали ни харесва или не.

И през следващия месец първата спирка в киберпространството се нарича www.pcmania.bg. Очакваме ви!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70



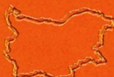
Какво е E-Card?



E-Card е универсална карта, даваща Ви възможност да ползвате:


Интернет достъп през над 20 доставчика


Провеждане на международни и междуградски разговори, спестявайки от 20 до 60%


Два национални номера за достъп до Интернет - 0134100 и 0133



Достъп до платени услуги в Интернет


Пълна on-line статистика за вида на ползваните услуги и изразходваните средства





БРОЙ 11 (55), НОЕМВРИ 2002

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от

CHSL България

Печат

PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Warcraft III	69,95 лв
2002 FIFA World Cup	77,00 лв
4x4 Evo 2	69,95 лв
Age of Wonders 2	77,00 лв
Aliens vs Predator	19,90 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	69,95 лв
Army Men RTS	49,95 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	73,00 лв
Black & White	69,95 лв
Blizzard Pack	54,00 лв
Britney's Dance Beat	34,99 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Red Alert 2	69,95 лв
C&C Renegade	73,00 лв
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Civilization III	69,95 лв
Civilization: Call to Power	19,90 лв
Clive Barker's Undying	29,99 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,99 лв
Comanche 3	15,00 лв
Comanche 4	44,99 лв
Dark Reign	19,99 лв
Delta Force	15,00 лв
Delta Force 2	19,90 лв
Delta Force 3: Land Warrior	34,99 лв
Delta Force: Task Force Dagger	44,99 лв
Diablo	19,90 лв
Diablo 2	54,99 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,99 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	69,95 лв
Empire Earth	69,95 лв
Europa Universalis 2	69,95 лв
Extreme Biker	24,00 лв
F1 2001	69,95 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
F-22: Lighting 3	15,00 лв
FIFA 2000	24,99 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	19,90 лв
Global Operations	59,95 лв
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	24,00 лв
GTA 3	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	73,00 лв
Heroes of Might and Magic IV	59,99 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	49,95 лв
Heroes of Might and Magic Platinum (Heroes I, Heroes II, Heroes II: The Price of Loyalty, Heroes III, Heroes III: Armageddon's Blade, Heroes III: The Shadow of Death)	59,95 лв
Hidden and Dangerous	29,99 лв
Homeworld	19,90 лв
Homeworld: Cataclysm	39,99 лв
Hype: The Time Quest	24,00 лв
IL-2 Shturmovik	69,95 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	69,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,99 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Mafia	83,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Max Payne	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Merchant Prince II	69,95 лв
Medieval Total War	79,95 лв
Might and Magic IX	69,95 лв
Morrowind	79,95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	73,00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
Nascar 2002	49,95 лв
NFS 3: Hot Pursuit	17,00 лв
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв
Nox	15,00 лв
Nuclear Strike	15,00 лв
Oni	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Prisoner of War	73,00 лв
Pro Rally 2001	24,00 лв
Quake II Xplosive	29,99 лв
Quake III Arena Gold	59,95 лв
Real Myst	39,99 лв
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	59,95 лв
Rune	73,00 лв
Schizm	39,90 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,99 лв
Serious Sam: The Second Encounter	69,95 лв
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	29,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
Spiderman	79,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Superbikes 2001	19,90 лв
Super Cars Street Chalange	69,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,90 лв
The Sims	59,90 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: On Holiday	44,00 лв
Tony Hawk's Pro Scater 3	83,00 лв
Tom Clancy's Ghost Recon Collection	77,00 лв
Tropico Gold	63,00 лв
Throne of Darkness	24,00 лв
Unreal Tournment	29,00 лв
Ultimate Doom	27,50 лв
Vampire The Masquerade	29,99 лв
Warlords Battlecry	24,00 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	54,00 лв
Xplosive Top 10 SEGA Games (10 цели игри)	69,95 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon (официално допълнение за Zeus)	39,99 лв



DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER

44,99 лв.

Поредицата Delta Force никога не е изглеждала по-добре – нови сингълплейър мисии, нови оръжия, нови мултиплейър нива!

*Standalone версия – не изисква Delta Force Land Warrior или коя да е от предишните Delta Force игри.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

BATTLEFIELD 1942

Най-интригуващото мултиплейър заглавие за годината, издържано в духа на Medal of Honor: Allied Assault!

73,00 лв. 2 ДИСКА



THE THING

73,00 лв.

Без съмнение най-доброто PC екшън приключение за годината. Любителите на хорър фантастиката ще бъдат очаровани!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC (PLATINUM EDITION)

Това не е просто компилация, това е история! Включва Heroes of Might and Magic, Heroes II, Heroes II: The Price of Loyalty, Heroes III: The Restoration of Erathia, Heroes III: Armageddon's Blade, Heroes III: The Shadow of Death – пълни версии на шестте игри, които промениха завинаги представите ни за стратегическите игри. Само за истински Heroes ценители!

59,95 лв.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV THE GATHERING STORM

Приключението продължава! Петима легендарни герои трябва да открият могъщи артефакти преди да се обединят за последната битка с един непознат досега, демоничен злодей – лудият магьосник Хексис. 6 масивни кампании с повече от 20 нови карти, 4 оригинални фантастични създания, 16 изцяло нови артефакта, нов, вълнуващ фентъзи саундтрак.

49,95 лв.

SOLIDER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELLIX



Soldier of Fortune 2, която е продължение на една от най-добрите игри на 2000-та година, предлага на играчите се потопят в един изключително реалистичен игрален свят с интригуваща история и с невероятната графика на Quake 3 енджина. Влезте в ролята на Джон Мулинс, военен консултант към свръхсекретна антитерористична организация. Ще трябва да изпълнявате най-различни мисии – от освобождаване на заложници и събиране на информация до фронтални атаки и покушения.

83,00 лв.



GRAND THEFT AUTO III

Очевидно престъплението се заплаща. Изключително успешната и много противоречива поредица Grand Theft Auto навлиза в третото измерение на мрачния и брутален подземен свят на Либърти Сити. Предоставяйки ви абсолютно пълна свобода на действие, Grand Theft Auto 3 ви предлага тъмния и безмилостен престъпен свят на тепсия. От вас зависи дали ще имате куража да се възползвате.

77,00 лв. 2 ДИСКА

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

+ БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ

69,95 лв.

Без съмнение Warcraft III е най-очакваната игра за 2002 година. Успешната формула от Starcraft е доразвита с няколко нови ключови елемента, като крайният резултат е великолепна стратегическа игра. Застанете на страната тайнствените Нощни Елфи, зловещите Неживи, бруталните Орки и благородните Хора и поведете избраниците си в неравна битка срещу демоничните пълчища на Огнения Легион.

Безплатен неограничен интернет достъп (позволяващ on-line игра) до края на годината за всеки, закупил оригинално копие на WarCraft III.



НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ ЗАЛИ

С всеки закупени 6 броя WarCraft III получавате Hi-Fi слушалки Phillips.

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

69,95 лв.

Отново имате възможност да влезете в ролята на Джон Макклейн – един от най-популярните холивудски екшън-герои. В Die Hard: Nakatomi Plaza ще станете свидетели на динамичен и реалистичен екшън, проправяйки си път сред 40-те етажа на небостъргача на корпорацията Накатоми. Преследвайки терористи, залагащи бомби из сградата, или освобождавайки заложници на покрива, вие ще сте изправени срещу многобройни врагове, като единственият начин да оцелеете е да мислите трезво... и да поразсъждавате дали това е най-добрият начин да прекарате Коледа.



SPIDER-MAN

2 ДИСКА 79,95 лв.

Ухапан от генетично променен паяк, младият Питър Паркър ненадейно се сдобива със супер умения, сред който шесто чувство, предупреждаващо го за опасности, възможност да пълзи по стени и тавани и други. Влезте в костюма на току-що "родения" Спайдър-мен и се впуснете в битка със силите на злото в зашеметяващия 3D модел на Ню Йорк Сити. Пълзете, скачайте и хвърляйте мрежи сред висините на небостъргачите в търсене на престъпници и злодеи. Изправете се лице в лице във фантастични въздушни двубои срещу най-големия си враг – Зеления гоблин.



WWW.PULSAR-GAMES.COM



PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973 **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; Плевен Стайл, тел. (064)800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546, **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес, тел. (048) 913 825, (088) 804 228



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI